

# SUR SUPER PUNCH OUT, MÊME LE CHAMPION DU MONDE SE COUCHE AU 1<sup>ER</sup> ROUND.



Ses jets de sable t'en mettront plein la vue.



Tu vas voir de quel bois il chauffe son bâton.



II va jongler avec ta douleur.



Ses coups de cheveux vont te décoiffer

# PUNCH\* OUT XX®

Champion du monde ou parfait inconnu, votre carrière sur Super Punch Out risque d'être de courte durée. Contrairement aux combats classiques, ceux de Super Punch Out ne font qu'un round de 3 minutes où seul le KO détermine le vainqueur. Face aux 16 adversaires plus délirants les uns que les autres, tous les coups sont permis (coup de tête, de pieds...). Vous ne pourrez pas vous enfuir ni compter sur l'arbitre, il n'y en a pas. Entraînez-vous dès maintenant car sur Super Punch Out les boxeurs ne font pas de vieux os.





SUPER PUNCH-OUT: mettez les gants!

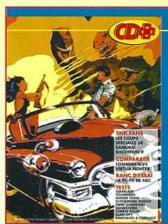


3615 Nintendo

## CONSOLES+ l'actualité sur toutes les consoles



Couverture Consoles+: COPYRIGHT Sebastian Quigley.

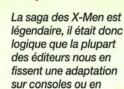


Couverture CD+: COPYRIGHT 1994 Rocket Science Games, Inc. Illustration de couverture: Mark Shultz

## LE JAPON, PON, PON

Toutes les nouveautés, tés, tés... de la presse 32 bits, bits, bits au département Recherche et Développement arcade de Sega, ga, ga. 30 pages de folies, lies, lies...





arcade.

## LA GAZETTE DU C.E.S.

Le cahier surprise de MM. Banana et Spy, qui vous révèlent les dessous du C.E.S. 95 de Las Vegas.

## NEWS

La folie Street Fighter continue: un superbe dessin animé et un film détonnant en orbite. Le point sur ce phénomène.

## **PREVIEWS**

Une sélection des jeux qui cartonneront le mois prochain, The Story Thor et X-Men II (MD) en tête.

## **DONKEY KONG:** LA SOLUCE (PART TWO)

Donkey Kong a livré tous ses secrets, et, comme on vous aime bien, on vous explique même comment le finir à 101%!

## TIPS

Switch nous met la raclée avec ses coups spéciaux de la mort sur K.O.F. 94, et va même jusqu'à squatter deux pages de CD+ pour toutes les astuces de Samurai Shodown II.

## SOLUCE SOLEIL

Pour tous ceux qui restent dans le noir, la soluce de Soleil voit enfin le jour. Pour tous renseignements complémentaires, appelez Maître Sega, au 36 68 01 10.

## IESTS

De Rockman X 2 (SFC) à Bloodshot (MD), vous saurez tout sur les jeux SNIN, MD, GG et GB à venir.

## CD+: CAHIER SPÉCIAL

CD+ est particulièrement fourni ce mois-ci. Ça va du test de Toshinden au banc d'essai de la PC-FX de NEC en passant par les derniers tests sur Saturn, PS-X et MCD. Cédez-y!

## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

108
128
118
124
92
94
96
101
102
90
116
122
106
86
126
110
88
98
111
120
104
100

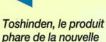
- NOUS REMERCIONS
  POUR LEUR COLLABORATION
   LES MAGASINS: A GAME WORLD,
  ESPACE 3, KONCY, NEW TECH CITY
  SAMOURAÏ GAMES SATELLITE ET ULTIMA
- ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS **ET FRANCAIS: FAMICOM TSUSHIN** KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND

## les tests les plus complets de toute la presse ludique

## COMPARATIF: TOSHIN-DEN VS VIRTUA FIGHTER







machine de Sony.

Toshinden et Virtua Fighter, les jeux de référence sur Playstation et Saturn. Lequel des deux est le plus fort?

## ANIMÉ+

134

Le Panda est en forme ce mois-ci et vous livre ses impressions sur les nouvelles cassettes DBZ et sur la saga des Sailor Moon.

## LES PIRATES À L'ASSAUT DES CONSOLES

140

Marc et Panda ont risqué leur vie (et leur intégrité) pour vous pondre un méga-dossier sur un fléau sans cesse grandissant.

## ARCADE

144

Marc revient à ses anciennes amours et vous propose chaque mois un nouveau jeu d'arcade. Ce mois-ci: Desert Tank.

## SERVICES+

147

Pour la deuxième fois dans Consoles+, un espace de trois pages entièrement consacré aux revendeurs de perles rares et aux serveurs téléphoniques en tout genre! A consommer sans modération!

## **SPEEDY**

150

Il faudrait vraiment que cette chère souris se mette au régime sans alcool. Les bouteilles de téquila commencent à prendre beaucoup de place...

## **COURRIER DU CŒUR**

152

Notre Bomboy national est malade et est pris d'une crise de flemmardise aigue. Envoyez vos dons à Bomboy, mon amour, Consoles +, 75754 Paris cedex 15.

## ZE KILLER

158

Le monstre a bricolé une machine démoniaque. Sanglant.



Le salon de Las Vegas aurait dû être le grand événement du mois, mais il y avait si peu de nouveautés alléchantes que nous sommes restés sur notre faim. En compagnie de la Banane miraculeuse et de Spy le fouineur, j'ai cherché en vain le jeu miraculeux. Pas de petite merveille du genre de Donkey Kong à se mettre sous la dent, pour

cela il nous faudra attendre le salon de Los Angeles, en mai. Heureusement, Banana San, qui a le pouvoir de se téléporter instantanément dans toutes les villes du monde dans lesquelles sont présentés des consoles ou des jeux nouveaux, a fait des aller et retour entre Las Vegas et Tokyo, et c'est quand même au Japon qu'il a découvert les nouveautés les plus excitantes. En France, le mini-événement du mois, c'est l'arrestation de trente pirates à la demande de Nintendo, qui ne plaisante pas avec ce genre de chose. Il nous a donc semblé utile de faire le point sur ce sujet sensible, aussi avons-nous infiltré Marc et le Panda dans les réseaux pirates. Ils sont revenus avec un dossier très complet sur ce sujet et cela devrait vous intéresser.

Un événement, la sortie de la PC-FX, la nouvelle console de NEC? Lisez donc le banc d'essai que nous lui consacrons et forgez-vous votre propre opinion. En ce qui me concerne, j'ai beau être un inconditionnel de la regrettée PC Engine, je dois avouer que je suis plutôt déçu, mais il faut dire que j'attendais tellement de cette nouvelle machine!

Si tout cela ne manque pas d'intérêt, le véritable événement du mois, c'est indiscutablement la sortie en import de Toshinden. En voilà un, un jeu qui fait rêver... Bonjour la claque! Même dans les salles d'arcade, je n'avais jamais vu un jeu de baston aussi spectaculaire. Je pense que vous pouvez vous faire une idée assez précise de ce jeu en lisant le test que nous lui consacrons, mais il faut vraiment le voir bouger pour le croire. Je dois dire que je n'en suis pas encore revenu! Il est encore bien trop tôt pour répondre à la question

que la plupart d'entre vous se posent: faut-il choisir la PS-X ou la Saturn? Toutefois, vous trouverez dans ces pages le premier élément de réponse à cette question fondamentale: un comparatif de la mort qui tue entre Virtua Fighter et Toshinden. Ça, c'est de la baston!

## CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

DEUX HOT-LINE SONT À PRESENT DE RIGUEUR: LES TIPS SUR LES JEUX (LE MERCREDI!)
ET LA JAPANIMATION (LE VENDREDI)
Switch s'occupera de répondre à vos questions sur les jeux

tous les mercredis de 14 heures à 18 heures, et le Panda dissertera doctement sur l'univers de la japanimation tous les vendredis de 14 heures à 18 heures. Vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ!





- Avec 56-MEGA-BITS de mémoire,
- Des graphismes "CRYSTAL époustouflants (65.536 couleurs),
- ·Un son audio de qualité CD,
- Une jouabilité toujours inégalée et plus de 50 Hits d'Arcade originaux (à partir de 449 FF prix public conseillé),



# Consoles 32 b d presse

Les magazines nippons sont dynamiques, nombreux et en perpétuelle évolution. Ces caractéristiques sont particulièrement vraies pour la presse japonaise spécialisée dans les jeux vidéo. Dernièrement, avec la sortie des consoles 32 bits de Nintendo et de Sega, on a pu le vérifier, s'il en était encore besoin!

a presse nippone est une des plus dynamigues au monde. Le Japonais lambda lit beau-

coup plus qu'un Américain ou qu'un Européen. A titre d'exemple, au pays du Soleil-Levant, les quotidiens paraissent deux fois par jour, tirent à plus de dix millions d'exemplaires et sont livrés à domicile. Les magasins de journaux regorgent d'étagères sur lesquelles s'étalent des centaines de magazines. Ceux-ci ne restent que quelques jours en évidence, sous les yeux des clients. Puis les nouvelles revues remplacent les anciennes, ces dernières étant alors rangées dans des endroits moins visibles. Le client, s'il désire une revue

précise datant de plusieurs jours, doit alors demander au libraire de la lui sortir de ses tiroirs!

## **SATURN ET PS-X:** PLÉBISCITÉES PAR LA PRESSE!

Or, depuis septembre, c'est le branle-bas de combat chez tous les groupes de presse présents sur le marché des jeux vidéo. Avec la sortie de deux nouvelles consoles et vu l'intérêt du public nippon à leur égard, avec des budgets publici-

taires de plusieurs millions de yen de la part des constructeurs et des éditeurs de jeux, la fin de l'année s'annonçait plutôt chaude. Depuis la fin de l'été, les éditeurs comme ASCII, SoftBank, Kadokawa ou Tokuma fourbissaient leurs

"armes", et préparaient le lancement de ces magazines. Tous ces préparatifs prouvaient à quel point les journalistes japonais étaient convaincus à l'avance du succès commercial des machines de Sega et de Sony.

Et l'avenir leur a donné raison. Si l'on cherche un contre-exemple, l'année dernière, lors du lancement au Japon d'une autre console 32 bits, la 3DO, aucune revue spécialisée n'avait été lancée pour l'occasion. Quelques mois après, un malheureux magazine, subventionné par Matsushita, le constructeur nippon de la 3DO, avait vu le jour, mais n'a pas fait d'émules depuis.



## À NOUVEAUX JOURNAUX, **NOUVELLES ÉQUIPES**

Dès l'automne, les publicités fleurissent dans toute la presse pour avertir le public de l'arrivée prochaine de ces nouvelles machines. Parallèlement, des équipes de journalistes ont été recrutées. En effet, ce ne sont pas les rédacteurs des magazines de jeux vidéo existants qui produiront ces nouvelles revues, mais de nouveaux journalistes, embauchés pour l'occasion. La plupart du temps, et ce quel que soit le groupe de presse, le scénario est identique. Un "senior editor" - chef de



# ts: l'offensive oonne

rubrique d'un magazine de jeux vidéo déjà sur le marché - est nommé par son groupe de presse rédacteur en chef d'une de ces nouvelles revues. Il embauche alors des troupes fraîches. Celles-ci sont le plus fréquemment composées d'étudiants récemment diplômés d'université - après trois ans d'études -, très souvent en lettres ou sciences humaines. Ils doivent, outre ce diplôme, être intéressés par les jeux vidéo, mais ce n'est pas une condition sine qua non.

## DES DÉDIÉS NOMBREUX, MAIS TOUS PAREILS!

Le début de l'offensive de ces magazines dédiés aux machines 32 bits a coïncidé avec le lancement de la Saturn, fin novembre 94. Le même jour (au Japon, les magazines traitant d'un même sujet sortent tous à la même date), les Japonais découvraient donc la Saturn ainsi qu'une série de magazines qui lui étaient consacrés. Tous concus sur le même moule, la plupart de ces magazines reprenaient Virtua Fighter en couverture, auquel ils consacraient des articles-fleuves d'une quinzaine à une trentaine de pages! Puis, deux semaines après, le même scénario se reproduisit avec la sortie simultanée de la Playstation et des magazines qui lui sont dédiés.

Tous ces nouveaux magazines accusent donc une forte ressemblance. Ils privilégient les bons rapports avec les éditeurs aux enquêtes et aux articles critiques. Il est ainsi très rare de voir des tests de jeu comme on en connaît dans les magazines de jeux vidéo occidentaux. Lorsqu'un journaliste rédige un article, il décrit le scénario, l'action du jeu et ses commandes. Mais en aucun cas il ne donnera son avis sur sa qualité, ni ne lui attribuera une note! Quelquefois, il arrive que, perdu dans le magazine - c'est-à-dire jamais à proximité immédiate des articles - soit regroupée une série de notes globales concernant les jeux et fournissant une appréciation générale, jamais très critique pour l'éditeur. Et lorsqu'un jeu est

> vraiment mauvais, il arrive qu'on "oublie" de lui attribuer une note, purement et simplement!

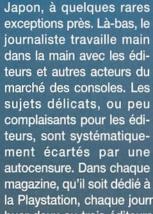
## **UNE PRESSE** "UNDER CONTROL"...

Sous nos latitudes, en revanche, on considère que le journaliste possède un rôle de défense du consommateur, en indiquant au lecteur les arnaques et en dénonçant les produits médiocres. Cet aspect du travail du journaliste n'existe

Les magazines dédiés à la Saturn ont très souvent repris Virtua Fighter pour leur premier numéro.

pour ainsi dire pas au Japon, à quelques rares dans la main avec les édimarché des consoles. Les

magazine, qu'il soit dédié à la Saturn ou bien à la Playstation, chaque journaliste se voit attribuer deux ou trois éditeurs de jeux, avec lesquels il entretient des contacts permanents (déjeuners, pots...), et qui lui permettent de recueillir tous les potins et bruits de couloir. Il sait parfaitement quels sont les jeux topsecret en préparation, mais n'en parlera qu'une fois qu'il aura recu l'accord de l'éditeur. De même, ce dernier est tenu au courant de tout article que le journaliste va écrire sur lui. Cette osmose journaliste/éditeur se traduit







## REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE

par un support direct des maisons d'édition envers les magazines, à la fois pour ce qui est du matériel éditorial (jeuxsamples, informations, tips...), mais aussi pour ce qui concerne la publicité, perçue comme la contribution des éditeurs à la santé des magazines de jeux vidéo. Le meilleur exemple reste une revue comme Famicom Tsushin, laquelle, en échange du droit d'utiliser le nom "Famicom" dans son titre et un large soutien de la part de Nintendo, réserve au petit père Mario sa quatrième de couv' (la demière page, au dos du magazine) depuis des années!

## COHABITATION IMPOSSIBLE!

Les stratégies des éditeurs de presse ont cependant varié d'un magazine à l'autre. Certains ont décidé de lancer leur magazine dès le mois de la sortie de ces nouvelles consoles. D'autres, plus frileux, ont préféré attendre trois ou quatre semaines, histoire d'avoir une idée des ventes avant de se lancer dans la création d'un nouveau magazine. Tous ces groupes de presse ont publié

simultanément une revue pour la Playstation et un magazine pour la Saturn.

Car il faut savoir que, au Japon, les magazines généralistes, c'est-à-dire qui traitent de toutes les consoles 32 bits du marché, n'existent pas, et le marché de ce type de presse est uniquement occupé par des "dédiés" à la Playstation et à la Saturn. A cela, on peut voir deux raisons. La première, optimiste, veut qu'ils aient autant confiance dans le succès du rejeton de Sony que dans celui de Sega. Une autre explication voudrait que le climat de "guerre totale" qui règne à Tokyo entre Sega et Sony empêche toute sorte de "cohabitation" dans un seul et même magazine. Chaque magazine doit choisir son camp!







## CHANGEMENT DE CAP!

Certains groupes de presse, comme Tokuma Shoten, plutôt que lancer un nouveau magazine dédié à la Saturn, ont préféré transformer leur magazine dédié à la Megadrive en une revue Saturn.

Après s'être appelé "Megadrive Fan", ce magazine a donc repris dans un premier temps son appellation première, mais à laquelle a été acollé en tout petits caractères "Saturn". Puis, en décembre, le titre s'est transformé pour devenir "Saturn Fan" en gros caractères, tandis que "Megadrive" se trouve relégué en haut de la page, en petits caractères! Ou comment changer de cap en deux leçons...





sur le Mega CD, Mega Drive et SNES.

La force primale s'associe à la sagesse ancienne, lorsque Gametek déchaîne les bêtes de tournoi à la recherche de la gloire au combat. Tous les quatre ans le Dali Llama parcourt le monde à la recherche des plus puissants guerriers pour se battre, sur son île, pour remporter la convoitée 'ceinture du ciel'. Ne manquez pas de mettre la patte sur le jeu graphique d'arts martiaux, BRUTAL.

GAMETEK

GAMETEK (FRANCE) LIMITED. BP 251 69152 Décines Charpieu Cedex France

Brutal & Brutal Paws of Fury are trademarks of GameTek, Inc. 1994 Cybersoft, Inc. Cybersoft, Inc. Cybersoft is a subsidary of I.J.E., Inc. 1994 GameTek, Inc. GameTek is a registered trademark of IJE, Inc. All rights reserved 2999 N.E. 191st Street, Aventura, Florida 33180.

Sega MegaDrive and Mega CD are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.



L'ultime menace Le dernier volet des DBZ et le meilleur ! Une version française géniale! Les coups peuvent être combinés, les parades sont plus nombreuse et plus efficaces : un must pour mpléter la collection!

## MEGADRIVE L'un des tous meilleurs jeux de **4000** baston à un prix canon! Des

coups spéciaux étonnants et des graphismes fabuleux !

NINTENDO



Le Top des simulations de basket ! La toute dernière simulation de sport d'Electronic Arts vous offre le mode arcade ou le mode

SUPER NINTENDO



4) ( ) F NINTENDO

000000





MEGADRIVE

Mode 1 ou 2 joueurs pour un jeu de baston novateur : vous "incarnez" un robot pour des combats futuristes!

SUPER



Une super association de Michael Jordan pour un jeu de plateforme plein d'action ! Vous devrez utilisé. vos meilleurs coups pour contrer 20 ennemis!







Rendez vous maître de la puissance redoutable du Tomcat F 14, le chasseur à réaction de l'US Navy aux lignes fluides et à l'attaque fatale. Renversant !

SUPER NINTENDO





MEGADRIVE





Une merveille de simulation de Hockey sur glace réalisée par le maître en la matière : Electronic Arts. Tous les coups sont permis!

MEGADRIVE

## SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMA

tous les magasins MICROMANIA et aussi en Vente par Correspondance : Les frais de port GRATUITS\* et des offres de prix 'Pour une commande minimale de 200 F. qu'on n'ose pas publier !!

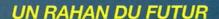
Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles



onsoles+ vous a déjà parlé de ce jeu. Or, depuis notre article, Sega a modifié et, surtout, précisé le scénario de Panzer Dragon. Il nous a paru opportun de vous en reparler tout en vous présentant les dernières images du jeu, notamment celles de l'introduction.

Il y a plus de mille ans de cela, la planète sur laquelle vous vivez n'était qu'une grande forêt. Des cités se dressaient un peu partout, abritant des milliers de personnes. Au moment où débute votre aventure, ces cités sont quasiment vides, bien que leurs installations électroniques semblent encore fonctionner. Personne ne sait comment utiliser ces vestiges du passé à la puissance redoutable, et les animaux sauvages rendent de surcroît l'accès à

ces cités totalement suicidaire. L'autorité de l'Empire s'étend à toutes les activités de la planète. Seuls les chasseurs vivent par petits groupes dans la jungle, relativement libres, à l'abri de l'omnipotence de l'Empire. Vous ne vous souciez donc pas de politique, mais bien plutôt de gibier.

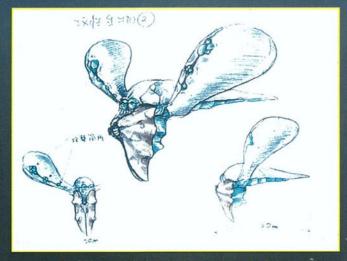


Vous vivez donc au cœur de ce qui reste de l'immense forêt qui, autrefois, recouvrait la planète entière, et se transforme inexorablement en désert. Vous chassez à dos d'autruche au cou court les différentes espèces d'animaux sauvages. Ces animaux possèdent des organes précieux, une fois retraités comme médicaments, et vous les revendez très cher à l'Empire. Beaucoup de vos compagnons ne reviennent pas de leur campagne de chasse, car la faune est particulièrement pugnace et agressive. Votre père lui-même est mort d'une vilaine blessure. Les récits des chasseurs rapportent que, des centaines d'années auparavant, ces animaux étaient dressés pour servir les hommes. Certains affirment que les habitants d'alors les avaient créés de toute pièce à partir de races aujourd'hui disparues, grâce à des manipulations génétiques et des implants cybernétiques, et les utilisaient pour combattre les habitants d'une autre planète.



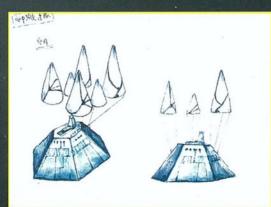


Une tour noire et gigantesque se dresse dans une des zones où les monstres se révèlent particulièrement virulents, en interdisant l'accès à quiconque. C'est là que vous devez vous rendre. Les légendes à son sujet laissent entendre qu'elle contiendrait un formidable arsenal. C'est sans doute ce qui explique la convoitise qu'elle suscite. A part vous, un dragon essaiera d'arriver le premier jusqu'à la tour. De plus, les troupes de l'Empire ainsi que celles d'une planète voisine feront tout pour vous éliminer et mettre la main sur les trésors cachés de la tour. Bon voyage, petit chasseur...



Ce croquis a été réalisé par le concepteur du jeu. Il a permis aux graphistes de visualiser les différents engins et sales bêtes imaginés par le scénariste.

Ces croiseurs de l'Empire possèdent un blindage à rendre jalou le Bismarck. Mais que peuvent-ils contre la puissance de feu d'un dragon?

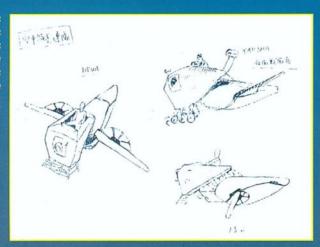


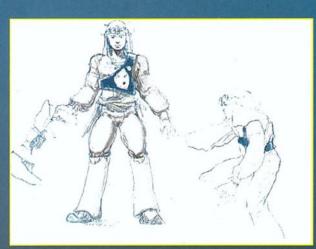


A partir des dessins et croquis réalisés par le designer du jeu, les graphistes ont modélisé les différents dessins en 3D et les programmeurs les ont inclus dans le jeu.

## TAGE • REPORTAGE

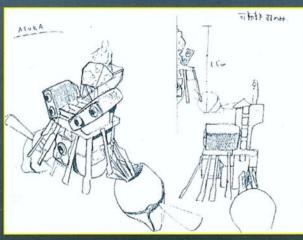
A partir de ces esquisses, les programmeurs ont modélisé en 3D les différents acteurs de Panzer Dragon.





Eh oui! C'est vous, ce fier jeune homme! Ce que vous tenez à la main n'est pas un décapsuleur, mais un flingue!







au-dessus de la forêt, qui autrefois recouvrait toute la planète.









Arsenic

Ce service est édité par News Télémédia, BP N 523,75666 Paris Cedex 14. La taxation ne sera que de 2,19 F la minute. CODE MEDIA : 161

## • • • • • SUITE



Vous avez fière allure sur votre monture. Sachez que les dragons sont le résultat d'expériences génétiques menées par vos ancêtres.



## **L'INTRO**

Les développeurs du jeu ont conçu une intro en 3D images de synthèse qui vaut le déplacement. Elle vous explique rapidement la situation, et vous plonge dans l'ambiance du jeu.



Voici la tour, but ultime de votre quête. C'est là que vous devez vous rendre, vous et votre dragon. Mais un autre dragon essaie de vous précéder. Il semble que ce soit le dernier endroit à la mode!



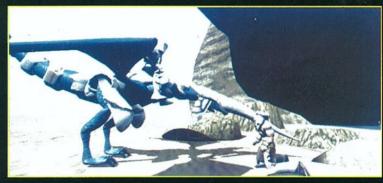
Vous appartenez à une tribu de chasseurs et, jusqu'à présent, chassiez comme tout bon chasseur qui sait chasser sans son chien, mais perché sur votre monture.



Il y a bien longtemps, vos ancêtres ont créé des armes, et celles-ci attirent des tas de malfaisants plus sûrement que le miel attire les guêpes.



Votre monture est une fantastique arme de guerre, pour qui sait la manier. Sachez vous montrer aussi doux qu'avec votre petite amie!



Vous voilà parti à l'aventure!



Une tour, cela devrait se voir de loin!



# DES BIKERS ROCKERS, UN BATMAN QUI DEFIE L'ENFER ET TOUS LES SECRETS DU SOCCER POUR LES FOUS DU F®®T.



arallèlement à la version pour console, Capcom a conçu un coin-up mettant en scène les aventures des X-Men. Intitulé Les Enfants de l'Atome, X-Men est un jeu de combat à la SF II dans lequel les combattants sont directement inspirés des "comics" (bandes dessinées américaines) de Marvel. Replongeant dans le domaine dans lequel il excelle, l'éditeur d'Osaka a réuni tous les ingrédients d'un hit. Tout d'abord grâce à une licence qui offre l'avantage d'être à la fois mondialement connue et de coller parfaitement au thème du jeu de baston: les X-Men, défenseurs de la veuve, de l'orphelin et du mutant en collant

chamarré, passent leur temps à se battre à longueur de page contre robots, ligue anti-mutants et mutants passés du côté obscur de la Force! On ne pouvait espérer meilleurs candidats pour un jeu de combat! Autre atout de taille: l'expérience accumulée par Capcom dans le domaine du jeu de combat. Celle-ci se manifestait déjà dans le petit dernier, Vampire (appelé aussi Dark Stalkers). Depuis les débuts de Street Fighter I, les programmeurs ont eu largement le temps de peaufiner routines d'animation et gestion des sprites, et les graphistes de visionner des centaines d'heures de combats d'arts martiaux en vidéo. Bref, le jeu de combat, c'est la tasse de thé de Capcom!

Pour concevoir X-Men, Capcom s'est basé sur son Vampire: mêmes détails des animations, même qualité graphique des

décors et des sprites, même jauge spéciale pour réaliser des attaques spéciales du genre Super Combo. Et le jeu n'occupe "que" 37 Mo! Cette escalade s'explique par la qualité des animations. En comparaison, celles de Street Fighter II paraissent limitées et simplistes. Un simple coup de poing n'est plus représenté par un mouvement du bras du héros; c'est carrément tout le sprite du corps qui est redessiné à chaque étape de l'animation, donnant au mouvement du personnage un réalisme jusque-là inégalé. Représentant actuellement le nec plus ultra de Capcom en matière de jeu de combat, X-Men devrait devenir particulièrement populaire aux Etats-Unis et en Europe, où les aventures des superhéros des comics américains sont mieux connues qu'au pays du Soleil-Levant.



Psylocke contre Psylocke. Vous battre avec un ami en utilisant le même personnage vous place dans les mêmes conditions, et permet de voir sans contestation possible qui est le meilleur.



Une des forces des X-Men: combattre en équipe. L'union fait la force!



Digne de sa réputation, Omega Red balance en fourbe un petit cadeau à Psylocke.

LE FACTEUR X SONNE TOUJOURS DEUX FOIS!
Les X-Men ont été créés en 1963 par l'éditeur de comics américain Marvel. A l'instar des Quatre Fantastiques, l'équipe des X-Men est devenue rapidement une des bandes dessinées vedettes de Marvel. Au cours de la vingtaine d'années pendant laquelle ces super-héros ont sévi, l'équipe a connu quelques modifications, départs et nouveaux venus. Mais Cyclope et son rayon optique (le leader), Colossus, le Soviétique au corps de métal vivant, et Serval (Wolverine, pour les Anglo-English) et ses griffes d'adamantium font partie des vieux de la vieille.

## **LES GENTILS MUTANTS**



Boby Drake, alias Ice Man.



Wolverine.



Cyclope.







Psylocke.



## LES MÉCHANTS MUTANTS





Silver Samurai.



La Sentinelle.





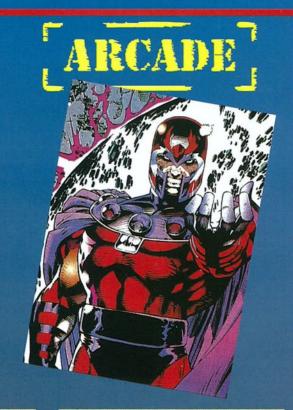


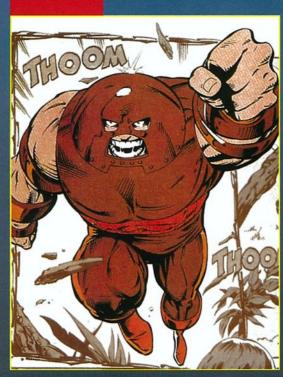
## À MUTANT, MUTANT ET DEMI! Les six mutants qui composent l'équipe des X-Men affrontent dans

ce jeu Magneto, l'un de leurs ennemis le plus redoutables. Avant de vous mesurer à lui, il vous faudra triompher de ses troupes: les mutants renégats. Les différents duels seront plutôt équilibrés, mutants contre mutants. En effet, chacun des belligérants possède une maîtrise complète des sports de combat ainsi qu'une panoplie de coups spéciaux directement issus des pouvoirs de mutants des protagonistes. Bref, c'est une histoire de mutants! A une exception près: parmi les troupes de Magneto se trouve une Sentinelle, un de ces robots géants programmés pour casser du mutant.



Les troupes se font face dans cet écran, où vous pourrez choisir le costumé que vous voulez incarner. Vous pourrez affronter les hommes de Magneto, ou bien un X-Men. Il est aussi possible de se battre contre son propre double.





Les attaques s'opèrent toujours tout en finesse!



Cyclope, d'un seul regard, fait de la place!



Dédoublement de la personnalité pour Psylocke!



Serval en prend plein les dents. Le sprite de Colossus est traité de façon spéciale pour donner une impression de vitesse.



Colossus semble ébranlé par un coup de spleen existentiel.



Omega Red: la pêche!

"INUTILE D'ATTENDRE QU'ILS VOUS MARCHEAT SUR LES PIEDS

N'ALLEZ SURTEUT PAS MEADINER OUR VOUS IN SEREZ VITE DEBAGRASSES

N'ESSAVEZ PAS D'ÉMPULLIÈRE



VIVEMENT QU'ILS NOUS FASSENT LE 2 ! SUPER POWER



HEF D'ŒUVRE" NSOLES +

"RIGOLO, DIVERTISSANT ET TRÈS SYMPA"
PLAYER ONE 89%



NI INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LIMITED. VIRGIN ENTERPRISES LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. BRUE DE LA CROIX NIVERT 78016 PARIS. VIRGIN IS A REGISTE VIRGIN INTERACTIVE

SEGA/MD

# ht Crusader

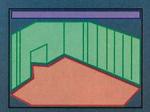
e petit nouveau de Treasure, Light Crusader (qui risque de s'appeler Relayer en dehors du Japon), s'annonce comme un jeu d'exception, au même titre que Zelda pour la SFC. Reprenant le mode de représentation en pseudo-3D utilisé par LandStalker par exemple, cette cartouche de

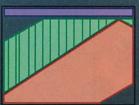
2 Mo vous entraîne dans une sorte de jeu de rôles/aventure en fausse 3D, où l'action est privilégiée. Tous les combats s'effectuent graphiquement sous vos yeux par l'intermédiaire de votre blondinet de héros. Celui-ci donne force coups de sabre. Il peut récupérer des armes blanches plus efficaces au cours de ses pérégrinations, ou bien en acquérir auprès des armuriers.

Vous incarnez un chevalier, le plus vaillant de la Cour, en armure et les cheveux volant dans le vent. Votre souverain vous a chargé d'une périlleuse mission: récupérer les quatre éléments fondamentaux de l'eau, du feu, de l'air et de la terre. Ceux-ci vous permettront de réexpédier dans leur univers les forces de l'ombre et leurs cortèges de monstres qui dévastent le royaume.



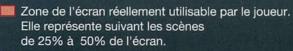
A droite, vous-même, engoncé dans une armure et le sabre au poing, en train de jouer les acrobates. A gauche, le dragon rouge et boss de fin de niveau par la même occasion. Un petit saut de l'ange pour en venir à bout.







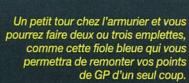




- Barre d'information concernant votre héros et les boss que vous allez affronter.
- Zone de l'écran dans laquelle le décor donne l'impression de relief et de 3D.



Bien sûr, il vous faudra surtout explorer donjons, châteaux et cavernes, mais la verte campagne vous permettra de prendre un petit bol d'air, histoire de vous décrasser les bronches.





## **DU GRAND ART SUR MEGADRIVE**

Le jeu est quasiment en plein écran: seule une bande contenant l'état des forces de votre personnage et de l'adversaire - en cas de duel contre un boss de fin de niveau - et votre pouvoir magigue apparaît en haut de l'écran. Certes, du fait du mode de représentation choisi (voir encadré "De la vraie-fausse 3D"), la zone de jeu réelle est encore plus limitée. Mais, en contrepartie, Light Crusader vous offre une balade splendide dans un univers incroyablement réaliste. Le souci des détails se manifeste à travers la richesse des décors: murs de brique, parois ouvragées, colonnes sculptées... Il s'en dégage une impression de richesse et de diversité incroyable. Certes, la limitation imposée par la taille de la cartouche, associée à la taille de l'univers à explorer ont obligé les graphistes à recourir à certains trucs, comme la réutilisation d'éléments du décor dans plusieurs scènes différentes, souvent en

jouant simplement sur les teintes. A côté des décors de fond, les écrans fourmillent d'objets incroyablement détaillés qui contribuent à donner un cachet particulier à chaque endroit. Ce sont par exemple les vaches que vous rencontrerez dans les champs, mais aussi les couteaux, aliments ou ustensiles que vous découvrirez dans les cuisines. Enfin, dernier avantage du mode de représentation de Light Crusader, l'utilisation de la troisième dimension. A la différence des traditionnels jeux de rôles graphiques genre Zelda et autres Seiken Densetsu 2 (Secret of Mana), votre personnage se déplace horizontalement, verticalement, mais aussi en hauteur. Tout est bon pour le faire changer de plan: escalier, ascenseur ou, le plus souvent, plates-formes suspendues dans les airs. Cela donne un intérêt nouveau aux différents combats et affrontements.

## LA BOÎTE À TREASURE!

Treasure est l'une des meilleures équipes japonaises de développement

travaillant sur Megadrive. On lui doit des jeux comme Gunstar Heroes ou Dynamite Headdy. Bien que ne faisant pas partie de l'équipe de programmation de Sega, les programmeurs de Treasure travaillent en relation étroite avec la firme du hérisson bleu. Treasure. avant de s'établir comme studio de développement, avait acquis une expérience solide de la programmation au sein de Konami.



Dynamite Headdy.



To visit or not to visit le cimetière? Optez plutôt pour la seconde solution. L'expérience est plutôt... enrichissante!

## **DE LA VRAIE-FAUSSE 3D**

Light Crusader est un jeu en pseudo-3D, à la façon de LandStalker par exemple. La pseudo-3D est à la 3D ce que Canada Dry est à l'alcool (ou alors ce que la 3DO est à une console de jeu, me souffle Ze Killer!): un succédané. La pseudo-3D a l'apparence de la 3D, mais ce n'est pas de la 3D, vous l'aurez compris. En fait, il s'agit d'une représentation 2D du décor, qui utilise un angle de vue tel qu'il donne au joueur l'impression de la 3D. Elle est dessinée par le graphiste, et non pas calculée par l'ordinateur. Contrairement à la vraie 3D, la scène est figée. Il est impossible de changer de point de vue lorsqu'on tourne autour d'un objet par exemple, comme dans les jeux en vraie 3D.

Le principal avantage de la pseudo-3D est bien sûr de donner une impression de 3D sans avoir à réaliser la quantité de calculs nécessaire. L'inconvénient majeur réside dans la taille de surface de jeu qu'elle offre au joueur. La pseudo-3D a en effet besoin de place pour donner cette impression de relief (représentation de murs, ombres portées ou autres objets du décor). La pseudo-3D crée donc des zones du décor auxquelles le joueur ne peut accéder.



C'est la multitude de détails, comme le sac posé sur le lit, ou encore les tableaux accrochés au mur, qui confère toute son atmosphère à Light Crusader.



Cette espèce de gros champignon n'est qu'un boss de milieu de niveau. Pourtant, il va vous occuper un moment: à tour de rôle surgissent de ses différentes cavités des yeux ou des sortes de serpentins constitués de sphères bleues. Vous devez larder les premiers tout en évitant les seconds. En haut de l'écran apparaissent les sorts magiques dont vous disposez. Vous avez le choix parmi plus de quinze sorts magiques. A vous de récupérer les sphères de cristal adéquates.

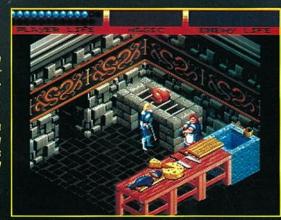


Le métier de héros de jeu de rôle a ses obligations. Et l'une d'elles consiste à discuter avec tous les personnages que vous rencontrerez.



Votre souverain vous charge d'une mission d'importance. Ne le décevez pas!

La visite du château se poursuit par celle des cuisines: gruyère, thon, poulet grillé... Jamais un jeu n'a atteint ce niveau de précision dans le détail!



## Goketsuji Itchizoku ATLUS/ARCADE

e jeu de combat est la suite d'Itchizoku premier du Inom, sorti sur borne d'arcade voilà cinq ans, et adapté sur consoles l'année dernière. Itchizoku est cependant peu connu dans les salles d'arcade françaises, mais beaucoup plus au Japon, où il fait partie des multiples clones de SF II. Par rapport à la première version, il n'y a guère de bouleversements. Dans le fond de l'écran, des spectateurs s'agitent selon des animations monotones et simplistes (danses, applaudissements, groupe de rock en plein concert...). Les juges, petits bonshommes masqués comme les montreurs de marionnettes japonais, sont également au rendez-vous. On retrouve les combattants du premier épisode: Annie Hamilton, White Buffalo, Thin Nen... et, surtout, l'infâme Oume Goketsuji, cette mégère de 79 ans qui peut se transformer en charmante jeune fille et dont l'attaque spéciale n'est rien d'autre que des cœurs qu'elle envoie à l'aide de baisers dans les gencives de ses adversaires.

Les nouveautés concernent essentiellement l'apparition de nouveaux personnages. Il y a tout d'abord Kurara Hananokoji, fillette de 13 ans qui peut se transformer en une furie sur patins à roulettes armée de gants-coups de poing américains. Kanji Kokuin est, quant à lui, un octogénaire, le nez chaussé de lunettes de soleil, qui - et c'est le moins qu'on puisse dire - a encore une sacrée pêche! Son fils, Kintaro, a 6 ans et peut se transformer en une espèce de chien-garou. Oshima est une nouvelle venue de la famille Goketsuji. C'est l'aînée de la famille avec ses 101 ans, mais cela ne l'empêche nullement de crêper le chignon de sa petite sœur. Enfin, le dernier des cinq nouveaux personnages est censé être un Arabe, Sahado Asranryuto, qui combat à coups de sabre ou grâce à un génie qui jaillit d'une lampe magique. Ce jeu sera converti sur PS-X prochainement.



Buffalo White a beau affronter son frère de sang, cela ne l'empêche pas de distribuer des beignes allégrement.







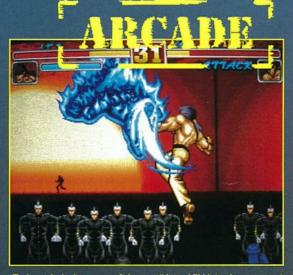












En haut à droite apparaît le mot "Attack"! Votre jauge ayant atteint son maximum, vous exécutez une attaque spéciale.



Un coup de masse calme n'importe quel excité.



Sahado Asranryuto manie le feu aussi bien que le sabre.

## 31 RUE DE REUILLY **75012 PARIS**

: (1) 43 79 12 22 FAX: (1) 43 79 11 05

HORAIRES D'OUVERTURE lundi au samedi de 10h a 19h30





**© COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS** JEUX PAR TELEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU (1) 43.79.12.22 **NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES** CONDITIONS DU MARCHE SUR : • MEGADRIVE , MEGA CD • NEO GEO ; NEC . SUPER FAMICOM, SUPER NES, SUPER NINTENDO. REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

SUPERTAR SOCCER FR	429F
WILD GUNS	449F
TETRIS & DR MARIO	429F
STARGATE FR NEW!	479F
NBA LIVE 95 FR	449F
RETOUR DU JEDI	429F
INDIANA JONES FR	429F
DINO DINI'S SOCCER	349F
GHOULS PATROL FR	349F
SOULBLAZER FR	449F

DRAGON BALL Z 3 NEW! 489F ERTHWORM JIM FR 399F POWERDRIVE 379F **BATMAN ET ROBIN** 429F **SAMURAI SHODOWN** 449F STREET RACER 349F DONKEY KONG 449F PUNCH OUT FR 449F CANON FODDER NEW! 449F 449F CARRIER ACES NEW!!

## EN

ART OF FIGHTING 2	499F
XMEN us NEW!!	499F
ROBOTREK us	449F
DRAGON VIEW us	449F
MICKEYMANIA PROMO!!	249F
DEMON 'S CREST FR	429F
BIKERS FROM MARS	429F
CHRONOTRIGGER	599F

NBA JAM TOURNAMENT 489 F NEW!!

## FINAL FANTASY III us 499F MEGAMAN X 2 US NEW! 499F WOLVERINE FR 499F SPIDERMAN TV NEW!! 499F LE ROI LION 399F THE SYNDICATE FR 429F PITFALL PROMO!! SECRET OF MANNA FR 249F 449F

DRAGON BALL Z 3 FR ULTIME MENACE 489F

3 D O

## JAGUAR

CONSOLE + 2 jeu	2090F
DOOM	499F
DRAGON	349F
KASUMI NINJA	499F
IRON SOLDIER	499F
<b>CHECKRED FLAG 2</b>	499F
VAL D'IZERE	499F
RAYMAN	499F

CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU

## **3DO GOLDSTAR** TEL. RETURN OF FIRE SUPREME WARRIOIRS 399F 399F STARBLADE 399F THEME PARK 399F NOVASTORM QUARRANTINE 399F 399F 399F SUP. STREET FIGHTER X 399F

399F

690F

FORMULA ONE

SONIC KNUCKLES

DRIVING NEED FOR SPEED

599F CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU

## SUP.NES/SUP.N OCCAZ

499F	CONSOLE SFAM+2 JOY	790F
549F	CONSOLE SNES+1 JOY	590F
99F	ZELDA 3 FR	199F
99F	PRINCE OF PERSIA	199F
149F	DENNIS LA MALICE	199F
149F	STAR WARS	199F
149F	DOUBLE DRAGON	199F
149F	SPACE ACE	199F
149F	AXFLAY	199F
149F	JIMMY CONNORS	199F
149F	BOB	199F
149F	STREET FIGHTER TURBO	199F
149F	FI ASHBACK	199F
149F	RANMA 1/2	199F
149F	MAGICAL QUEST	199F
149F	COOL SPOT	199F
149F	GOOF TROOP	249F
149F	MR NUTZ	249F
149F	NHI PA 93	249F
149F	LOST VIKINGS	249F
149F	VAL D'IZERE	249F
149F	MARIO ALL STARS	249F
149F	SKYRI AZER	249F
149F	DRAGON BALL Z	249F
149F	F1 POLE POSITION	249F
149F	SIM CITY	249F
149F	POCKY ET BOCKY	249F
149F	ALADDIN	249F
149F	BUBSY	249F
149F	BUGGS BUNNY	249F
149F	EMPIRE STRIKES BACK	249F
199F	FOLINOX	249F
199F	SHAO FU	299F
199F	METROID	299F
199F	NBA JAM	299F
199F	MORTAL KOMBAT 2	349F
199F	DRAGON BALL 7 2 FR	349F
199F	DONKEY KONG COUNTRY	349F
1331	DOME NOME COOMING	3431
	499F 549F 99F 149F 149F 149F 149F 149F 149F 14	499F 549F 549F 99F 99F 99F 99F 149F 149F 149F 149F

## GADRIVE

STORY OF THOR NEW!	449F
SAMURAI SHODOWN	479F
POW ERDRIVE NEW!!	379F
STREET RACER NEW !!	399F
CANON FODDER NEW!!	399F
SPARXTER	349F
FIFA 95	399F
ECCO DOLPHIN 2	399F
ROCK'N ROLL RACING	399F
EARTHWORM JIM	399F
NHL PA HOCKEY 95	399F
ADAPTATEUR 32X	1290F
DOOM 32 X	479F
COSMI .CARNAGE 32 X NEW !!	479F

RELAYER RPG NEW !!	429F
LES SCHTROUMPHS NEW !!	399F
SUPER PROBOTECTOR	379F
SOLEIL VERSION FR	429F
ATP TOUR TENNIS NEW!	399F
MEGA BOMBERMAN	379F
THE SYNDICATE	399F
LE ROI LION	399F
MISTER NUTZ	379F
NBA LIVE 95	399F
EA INTERNATIONAL TENNIS	399F
VIRTUA RACING 32X	479F
STAR WARS 32X	479F
AFTEBURNER 32X NEW!!	479F

## MEGADRIVE OCCAZ

	 A STATE OF THE PARTY OF
THUNDERBLADE	99F
SPIDERMAN	99F
SHINOBI BATMAN RETURNS	99F 99F
MOONWALKER	99F
GYNOUG	99F
THUNDR FORCE 2	129F
	149F
CHAKAN EUROPPEEN SOCCER	149F
CORPORATION	149F
KID CHAMELEON	149F
MERCS	149F
TERMINATOR	149F
BUBSY	149F
TAZMANIA	149F
GOLDEN AXE 2	149F
TERMINATOR 2	149F
TURBO OUT RUN	149F
SPEED BALL 2	149F
GLOBAL GLADIATOR	149F
BLADES OF VENGEANCE	149F
G-LOC AIR BATTLE	149F
TEAM USA BASKET	149F
HAUNTING	149F
SONIC 2	149F
ALIEN 3	149F
FATAL FURY	199F
STRIDER 2	199F
JURRASSIC PARK	199F
THUNDERFORCE 4	199F
STREET FIGHTER 2'	199F
MORTAL KOMBAT	199F
FIFA SOCCER	199F
ALLADIN	199F
DAVIS CUP TENNIS	199F
NBA JAM	249F
TITI ET GROSMINET	249F

## NEO GEO CD

TO REAL PROPERTY OF THE PARTY O	C. Service Assert
NEO GEO CD + 2 JOY	3390F
SAMURAI SHODOWN 2	449F
KING OF FIGHTERS 94	449F
FATAL FURY SPECIAL	449F
VIEW POINT NEW!	449F
WORLD HEROES JET	449F
WINDJAMMERS NEW!	449F
DOUBLE DRAGON	TEL.
STREET HOOP NEW!!	499F
LAST RESORT NEW!!	449F
SATURA	100000000000000000000000000000000000000

CONSOLE PAL + 1 jeu	TEL.
GALE RACER	499F
CLOCKWORK NIGHT	499F
PANZER DRAGON	499F
DAYTONA USA	TEL.
VICTORY GOAL	499F
SHINOBI EX	499F

## SONY PS-X

L.
9F
ī

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

249F

299F

BONDE								
À RETOURNER À : POWER GA	MES					_	Decade and the	
CONSOLES - JEUX		QUANTITÉ			F	PRIX	_	
						- 8		
TOTAL À PAYER+30 F D	E F	RAIS	S DE	PO	RT.			
	001777	_			2010-121		14.10	

NOM:	PRENOM:	1	TEL:	
ADRESSE:		CP:	VILLE:	
PAIEMENT:	CHEQUE		MANDAT LETTRE	
CARTE BLEUE: I_			_I_I DATE D'EXP:	1
POUR LES CONSOLE	S : FRAIS DE PORT 50 F	SIGN	NATURE :	

## REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAGE

ujimaru vous place dans la peau d'un chef de clan ninja, en plein Moyen Age japonais. Vous et vos troupes provenez tous du même petit village. Votre mission consiste à accroître la puis-

sance et la renommée du clan.
Le jeu comprend deux aspects.
D'une part, des séquences où c'est la stratégie qui prime.
Dans cette partie, vous préparerez vos coups de main, vous entraînerez vos ninjas, vous déciderez de construire de nouveaux bâtiments, de les fortifier,

vous gérerez les cases d'armes... En plus de vos hommes, anonymes, que vous manœuvrez comme des pions sur une carte en 3D, vous disposez de

"lieutenants". Suivant la personnalité de chacun, vous leur assignerez telle ou telle mission.

Parmi celles-ci, il vous faudra lutter contre les incursions et les provocations des autres familles de ninjas, qui ont, elles aussi, les dents longues. Vous devrez également mener à bien les missions confiées par les samouraïs et autres hobereaux du coin: gêneurs à éliminer, témoins à supprimer, places-fortes à investir... Dans cette partie du jeu, orientée action, vous combattrez vos adversaires, notamment au

cours de duels auxquels vous participerez vous-même ou enverrez vos lieutenants, qui en découdront avec les "gradés" des troupes adverses.

Le but ultime du jeu est d'arriver à fédérer les différentes familles de ninjas sous votre autorité et de louer vos services au daïmyo (personnage qui dirige les samouraïs, officiellement pour le compte de l'empereur), jouant ainsi un rôle dans la réunification du Japon médiéval.



Votre clan et son univers impitoyable.



Le village de votre clan ninja, perdu au millieu de la campagne nippone.





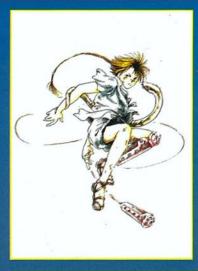
Après avoir rompu ses tuyaux, vous achevez cette espèce de ninja-scarabée au katana.















La 3D est à la mode. Même les caractéristiques de vos troupes sont en 3D. En 3D et... en japonais!





Lors des phases de combat, vous voyez votre ninja de dos, qui besogne avec les différentes armes à sa portée (nunchaku, masse d'armes, cuillère à pot...).

## ESPIONS ET ASSASSINS, LES NINJAS

Les ninjas, avant d'être des guignols déguisés en noir pour films de karaté de série B, ont été une réalité historique. Ils n'avaient pas grand-chose à voir avec les caricatures que l'on voit fleurir dans les BD, dessins animés et autres publications qui sont à l'étude historique ce que Dorothée est au Killer.

Les ninjas sont mentionnés dès la période Heian, mais c'est surtout entre le XII° et le XIII° siècles, période qui correspond à notre Moyen Age européen, que les seigneurs féodaux ont passé leur temps à s'affronter et à essayer de s'emparer du pouvoir et du fief de leurs voisins. C'est également à cette époque que les techniques martiales se perfectionnent, à la fois techniques de combat collectives et techniques individuelles pour permettre aux moines mendiants, aux marchands ou aux artisans (les villageois de base se faisant généralement découper en rondelles sans même protester!) de se protéger contre les raids et pillages de la soldatesque.

C'est à cette époque également que le "ninjustu" dévie: de combat individuel servant sutout à la protection des personnes contre les incursions de pillards, brigands ou rônins (samouraïs sans maître, qui s'adonnent souvent au pillage), il devient la "science" de mercenaires, opérant collectivement ou parfois seuls. Ces "clans ninjas" se louaient à tel seigneur, à tel riche marchand pour l'escorter discrètement dans un de ses voyages par exemple. Les ninjas deviennent alors de simples hommes de main, mais rompus au combat et spécialistes des coups tordus, ce qui les fait mépriser des samouraïs et autres "bushis" (guerriers). Ces der-

niers, tout en les méprisant, n'hésitaient toutefois pas à faire discrètement appel à eux en cas d'opérations spéciales (espionnage, déstabilisation, assassinat d'opposant et cueillette du houx...). Ces clans, ou familles, ninjas étaient environ soixante-dix dans les régions montagneuses de Iga et de Koga, entre Nagoya et Kyoto, où ils pouvaient gambader dans la verte campagne en se balançant des pétales de rose et en apprenant à faire souffrir son prochain avant de le faire passer de vie à trépas.





## Promenons-nous chez Sega

Parmi les équipes de développeurs de Sega, deux sont particulièrement fameuses: l'Amusement Machine Department 2 (ou, plus simplement, AM2) et son homologue, l'AM3. Cette réputation est due au fait qu'une bonne partie des succès de Sega en arcade, qui deviennent par la suite des hits de la Megadrive (de Rad Mobile à After Burner en passant par Virtua Fighter et autres Virtua Racing), sortent de leurs laboratoires. Actuellement, ces équipes de développement sont de plus en plus concernées par les consoles, et non plus uniquement par l'arcade, via les adaptations de succès d'arcade sur Saturn et les développements sur Titan (ST-V). Consoles+ a voulu en savoir un peu plus sur les nouvelles orientations de ces bastions de l'arcade made in Sega.





Lors de l'interview, étaient présents monsieur Kurokawa, du département AM2, ainsi que le designer et le responsable programmation, messieurs Sasaki et Yamamoto.

## AM2, VIRTUA FIGHTER 2, LA SATURN ET LA DESTINÉE HUMAINE...

⚠ lors que Virtua Fighter (VF), le jeu de combat vedette de Sega, vient d'être adapté sur Saturn, contribuant pleinement au succès de son lancement, la firme au hérisson bleu vient de commencer la conversion de la suite de ce jeu, Virtua Fighter 2, sur sa nouvelle console. A cette occasion, C+, bravant les tornades de vent, les bourrasques de neige et les attaques-suicides des traîneaux de pères Noël-kamikazes, est allé interroger les développeurs de ce jeu qui, dès sa disponibilité dans les salles d'arcade nippones à l'automne dernier, a connu un succès immédiat.

## **VIRTUA FIGHTER 2**

Consoles+: D'où vient le formidable succès de

AMUSEMENT MACHINE DEPARTMENT 2: En ce moment, les jeux vidéo faisant appel à la 3D sont très à la mode. De plus, il est possible qu'une part du succès de VF 2 au Japon vienne du fait que les joueurs au fur et à mesure qu'ils y jouent, découvrent de nouvelles



Pour finir son adversaire, Jeffry s'assied carrément sur ce dernier. (Arcade)



(attaques et mouvements de VF 2), comme

c'est le cas habituellement. Le joueur doit les découvrir par lui-même en jouant, ou bien à travers les articles publiés dans les magazines de jeu vidéo japonais, auxquels nous fournissons des renseignements au compte-gouttes.

C+: L'équipe qui a réalisé VF est-elle identique à celle qui s'est occupée de VF 2?



Comme dans le VF premier du nom, les mouvements de caméra ainsi que les zooms vous permettent de "coller" à l'action! (Arcade)

AM2: C'est quasiment la même.

C+: Quand le projet VF 2 a-t-il débuté?

AM2: Nous avons commencé à programmer VF 2 juste après avoir terminé VF. Le projet nous a pris un an.

C+: Quelles sont les différences entre VF et

## pendant que le père Noël n y est pas



Non seulement les combattants ont subi un lifting efficace, mais les décors autour des aires de combat également. (Arcade)

RTAGE



Jeffry, dont le nom n'est autre que celui d'un programmeur de l'équipe de VF, s'est efficacement placé en garde haute pour parer un ura-mawashi-geri de Wolf. (Arcade)



L'angle de vue légèrement plongeant de la "caméra" donne l'impression que Sarah est une naine comparée à Jacky. (Arcade)

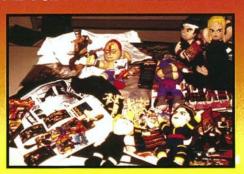
AM2: VF a été réalisé sur la carte d'arcade Modèle 1, alors que VF 2 a été réalisé sur le Modèle 2. Le nombre de polygones des combattants est plus réduit dans VF 2, car certains détails, comme la figure des personnages, sont rendus grâce à du mapping de texture, et non pas à l'aide de petits polygones comme dans VF.

C+: Quelle est la politique de Sega en ce qui concerne VF 2 pour l'Europe?

AM2: VF 2 a été importé en Europe en petite

## LA VIRTUAFIGHTERMANIA

La Virtuafightermania est telle au Japon que des myriades de produits, jouets, mangas, T-shirts, et divers gadgets à l'effigie des combattants du jeu d'arcade poussent comme des champignons après la pluie, sur l'air de "Cueillezmoi, cueillez-moi, cueillezmoi!"





Qui aime châtie bien ... et vous vous adorez! (Arcade)

quantité. Bientôt, un plus grand nombre de VF 2 seront disponibles dans ces pays. En Europe et aux Etats-Unis, nous avons décidé de laisser ensemble sur le marché VF et VF 2. Les parties de VF coûteront moins cher et permettront aux joueurs de se familiariser à bon compte avec le jeu, avant d'aller relever quelques défis sur la nouvelle version.

C+: La même stratégie est-elle appliquée au Japon?

AM2: Non, pour le marché japonais, nous remplaçons peu à peu les anciennes bornes de VF par le nouveau modèle. A terme, il n'y aura que des VF 2 au Japon.



Explication entre deux descendants de l'empire du Milieu. (Arcade)

C +: Avez-vous commencé à travailler sur la version de Virtua Fighter 3?

AM2: Oui, elle est en chantier. Virtua Fighter 2 était basé sur le thème de la Chine. VF 3 reposera sur

un autre thème, mais il est trop tôt pour vous en dire plus. Cette nouvelle version comportera de nouveaux personnages. Il y aura deux nouveaux combattants, en plus des dix déjà présents dans VF 2. En fait, ces deux nouveaux personnages ont été conçus lors de la réalisation de VF 2: quatre nouveaux héros avaient été créés, mais seuls Lion et Shun ont été intégrés dans VF 2.



Sega a installé sur la borne d'arcade les commandes minimales pour jouer à VF 2. Les joueurs nippons découvriront les autres attaques par eux-mêmes ou bien, peu à peu, en lisant la presse nippone.



Sur le panneau, il est marqué: "Attention! Chute de doigts, de pieds et de poings!" (Arcade)

## AM2 ET LA SATURN

C+: Quelle a été la principale difficulté lors de la conversion de VF sur Saturn? AM2: La fréquence de rafraîchissement (nombre de fois où l'écran est redessiné par seconde) de la version arcade est de 60 images/seconde. Sur la Saturn, elle deux fois moins rapide (30 images/seconde). C'est ce qui nous a posé le plus de problèmes, mais le résultat final apporte une qualité graphique, visuellement parlant, identique.

C+: Où en est la conversion de VF 2 sur Saturn?

AM2: Le développement vient de commencer. Dans la version actuelle sur un émulateur Saturn sur station SGI, les personnages se déplacent. Ils peuvent effectuer des mouvements, mais les routines de combat ne sont pas encore implémentées.



. et sur Saturn, mais développé à 40% seulement.

C+: Quel est le nombre de polygones utilisés pour les personnages de VF, VF 2 et VF version Saturn?

AM2: Pour VF 2, je ne peux rien vous dire, ce chiffre est confidentiel. En ce qui concerne VF, les personnages ont entre 2 000 et 2 500 polygones. Les combattants de la version Saturn sont composés de 700 à 800 polygones. Mais grâce au recours au plaquage de texture, la qualité de la représentation graphique est identique.

C +: Votre département est-il en train



Vroum, vroum! (Saturn)

de préparer des jeux Saturn?

AM 2: L'AM 2 travaille sur la conversion de Daytona USA. Le jeu est actuellement terminé à 40%. Nous nous attaquerons à la conversion de Virtua Cop très bientôt.

C+: Combien de Saturn Sega a-t-il réussi à vendre au Japon?

AM2: 230 000 unités (dont 170 000 le premier jour) ont été commercialisées jusqu'au 23 décembre. Nous comptons en vendre 500 000 d'ici à la fin de

"Quand nous commercialiserons la Saturn aux Etats-Unis et en Europe, les options MPEG, Video CD et Photo CD seront disponibles. A la différence de ce qui se passe pour le Japon, la Saturn sera plus proposée comme une plate-forme multimédia que comme une console de jeu.'

## version arcade...

Daytona USA en

## LA TITAN SUR ORBITE



Golden Axe: le Duel est le premier jeu sur ST-V. Basé sur l'univers et les personnages de Golden Axe, un des hits de la Megadrive, il s'agit d'un jeu à la SF II. (Arcade)



Les attaques spéciales de Golden Axe sont graphiquement superbes. (Arcade)

C+: AM2 va-t-il développer des jeux pour la Titan (c'est-à-dire le ST-V, appellation contrôlée et officielle)?

AM2: Nous en avons l'intention, mais nous n'avons pas encore commencé.

C+: Les jeux ST-V seront-ils identiques aux versions Saturn? Combien de temps faut-il pour convertir un jeu ST-V sur Saturn?

AM2: Il y a des différences. Des équipes différentes ont réalisé les deux versions. Pour réaliser une conversion, il faut compter entre trois et six mois suivant le jeu.

C+: Les jeux ST-V peuvent-il être des conversions de jeux d'arcade basés sur le Modèle 1 ou bien sur le Modèle 2?

AM2: On peut convertir sur la Titan des jeux conçus avec le Modèle 1 aussi bien qu'avec le Modèle 2. Mais nous comptons développer surtout des jeux originaux.

C+: Quel est le prix d'une carte ST-V par rapport à celui d'un Modèle 2?

AM2: Un jeu Modèle 2, avec son meuble, coûte environ 8 000 dollars (à peu près 48 000 francs).



Vivement la version Saturn! (Arcade)

## DAYTONA USA SUR LES ANNEAUX DE LA SATURN



Les fenêtres des voitures de Daytona ne sont pas réellement transparentes. Mais vous pouvez voir l'ombre grise censée représenter le conducteur de la voiture. (Arcade)



Sous les pavés, la plage... et sur les vitres, les nuages! (Arcade)



241 km/h et vous êtes dernier! Je n'ose imaginer à quelle vitesse roule la voiture qui est en tête! (Arcade)

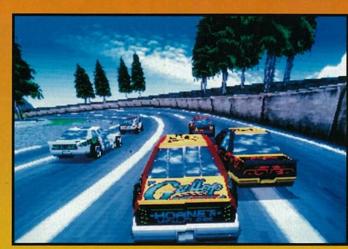




introduit un certain nombre de nouveautés.

Tout d'abord, le jeu n'est pas basé sur un système d'arcade Modèle 1 mais sur un Modèle 2. Esthétiquement, cela se traduit par l'utilisation de texture. Par rapport à Virtua Fighter 2, qui utilise également le Modèle 2 - mais un Modèle 2 légèrement amélioré avec, notamment, plus de RAM vidéo -, Daytona USA ne recourt qu'au mapping monochrome (une seule teinte de base avec des dégradés obtenus en rajoutant des pixels blancs ou noirs). Malgré cette limitation, qui a disparu avec les demiers jeux de Sega (Virtua Fighter 2, Virtua Cop...), Daytona a provoqué une petite révolution graphique à sa sortie, bien qu'il ait un peu

souffert de l'arrivée, un peu auparavant, de son concurrent signé Namco, Ridge Racer. D'autre part, il ne s'agit plus d'une course de formule 1, mais d'une course de stock-cars. Après un petit tour d'échauffement, les voitures s'élancent sur la piste. C'est à celui qui passera le premier, et le plus souvent en force! Vous voyez d'ailleurs votre capot, au fur et à mesure des impacts, se défoncer progressivement.



Vous avez aimé la version arcade, la version Saturn vous attend.



Les angles de vue accentuent l'intensité de la course. (Arcade)



Pour le moment, la démo de Daytona USA, finie à 40 %, ne comporte aucune indication à l'écran. (Saturn)



## AM 3, SEGA RALLY, ET LA COMPOTE **AUX POMMES** DE REINETTE...

'AM3, et son univers impitoyable, est l'un 'AM3, et son univers imprograms, des départements de Sega dans lequel des programmeurs, à l'aide de leurs petits index, tapotent sur leurs claviers afin de programmer de beaux jeux d'arcade, complètement purs! Concurrent direct de l'AM2 - il règne entre les deux départements ce que Sega pourrait qualifier "de sain esprit d'émulation entre camarades heureux d'œuvrer pour le bien de leur société", mais que certaines mauvaises langues caractériseraient par une "lutte à couteaux tirés entre
l'AM2, et son responsable Suzuki San qui joue les
vedettes dans la presse nippone et internationale,
et l'AM3" --, ce département a réalisé certains jeux
parmi les plus grands succès d'arcade de Sega, tel Rad Mobile.
Par rapport à Daytona USA, la sensation de conduite de Sega Rally
est beaucoup plus réaliste. Les photos qui sont ici offertes à votre admiration sont issues d'une version non achevée. Dans la version définitive pers

nages et animaux grouilleront au bord de la piste.

CONSOLES+: Quand Sega Rally sortira-t-il aux USA et en

Europe? **AMUSEMENT MACHINE DEPARTMENT 3:** 

Le jeu sera disponible à la fin janvier au Japon, et de un à deux mois après en Europe.

C+: Pourquoi avoir fait une course de voitures de rallye?

AM3: Il y a tellement de jeux d'arcade de courses de voitures... Nous voulions faire un jeu de course différent, aussi avonsnous décidé de faire une course de rallye. Nous étions également impressionnés par les courses de rallye d'Europe ou d'Amérique.

C+: Pourquoi Sega Rally est-il meilleur que Daytona?

AM3: Les équipes de développement sont différentes [comprenez: on est meilleur, NDB]. De plus, les capacités de la cartemère utilisée pour Sega Rally ont été améliorées. Sega Rally est



Sega Rally est actuellement la simu-lation de voitures la plus réaliste! Admirez par exemple les détails de votre véhicule: plaque minéralogique, autocollants publicitaires... Vive le plaquage de texture!

basé sur la seconde génération du Modèle 2.

C+: Combien de polygones ont été utilisés pour faire une voiture? AM3: C'est confidentiel, mais nous n'en n'avons pas utilisé tant que ça ...

C+: En quoi consiste le Championship Rally Mode?

AM3: Vous commencez par le mode Beginner dans le premier

niveau. Si vous êtes en tête, vous accéderez au deuxième niveau, en mode Intermediate, et cela jusqu'au niveau trois. Avant d'arriver au championat, vous pourrez vous entraîner grâce à un mode Practice. Si vous réussissez à finir le troisième niveau du championnat, vous aurez l'honneur, la joie et l'avantage de participer à un Extra-Stage, qui se passe dans le nord de l'Europe.

C+: Quel a été le point le plus difficile à réaliser, lors de la programmation du jeu?

AM3: Les effets de dérapage



Admirez le mapping de texture sur les facades de maisons dans les villages que vous traversez! (Arcade)

dans les tournants et les rebonds de la voiture à cause des bosses m'ont causé le plus de problèmes.

Sur la démo de présentation de Sega

Rally, les voitures passent la ligne

d'arrivée... (Arcade)

C+: Quelles sont vos relations avec les constructeurs automobiles? avec Toyota et Lancia? AM3: Ils nous ont été d'une aide

précieuse pour faire le jeu. Ils étaient ravis de coopérer!



Revivez les conditions des rallyes tel le Paris-Dakar dans votre salle d'arcade préférée.

La version définitive de Sega Rally comportera des spectateurs humains et des animaux sur les bords de la route. (Arcade)



Les deux concurrents sont au coude à coude. Et, comme toujours, c'est dans les virages que tout se joue! (Arcade)



Pour vous aider dans votre conduite, un rétroviseur réfléchit l'image de la route et des flèches inscrites sur des panneaux verts vous préviennent des tournants à venir. (Arcade)



... avant de s'arrêter en un splendide dérapage contrôlé! (Arcade)

C+: Le jeu est-il basé sur les performances réelles de ces voitures? AM3: Oui. Nous avons respecté les caractéristiques techniques de la 1992 WRC Winning Lancia et de la 1994 Celica.

C+: Peut-on jouer à plusieurs? AM3: Il est possible de jouer en reliant quatre coin-up pour s'affronter à quatre. Il est alors également possible de choisir sa voiture, pas seulement la couleur, mais aussi les caractéristiques de son véhicule.

C+: Est-ce que le jeu gère les effets de transparence?

AM3: C'est un peu mieux que la pseudo-transparence de Daytona, mais ce n'est pas de la vraie transparence. Il est possible de voir la forme du conducteur, comme les contours de l'intérieur de la voiture.

C+: Quelles sont les principales différences avec le Daytona USA de l'AM2?

AM3: Les voitures et les équipes de développement sont différentes. Il y a aussi un "active shock generator". Pour améliorer le réalisme du jeu, le siège du joueur bouge afin d'épouser les creux et les bosses de la route, aussi bien que pour rendre compte des chocs contre les véhicules des concurrents. Deux moteurs bougent le siège [Daytona USA n'en possède qu'un! NDB] De plus, nous avons spécialement travaillé l'environnement sonore afin de donner une meilleure impression de réalisme.



La conduite de votre véhicule est basée sur les conditions réelles d'un rallye. Les lois de la physique sont appliquées: maîtrisez votre vitesse, surtout dans les virages en épingle à cheveux! (Arcade)



Les check-points prolongent votre temps, pour peu que vous les attei-gniez à temps! (Arcade)



Sega Rally possède des routines d'anti-aliasing efficaces. Voyez comme les pixels de la route ont été lissés! (Arcade)



Un jeu de course de voitures sans un boeing qui décolle ou un hélicoptère qui survole la piste est inconcevable de nos jours! (Arcade)



Votre fringant destrier!

et puis il y a ceux qui vous jouent du 🦽

heureusement pour vous il y en a qui assurent comme 🖁

Le serveur costaud comme un sumo

## NOUVEAUTES MEGADRIVE

RISTAR	395 F + 0 <sup>F</sup>
WARLOCK	395 F + 0'
STARGATE	429 F + 0 <sup>F</sup>
TRUE LIES	429 F + 0 <sup>f</sup>

## **NOUVEAUTES JEUX S. NINTENDO EURO ET US**

TETRIS/DR. MARIO	449 F + U
ADVENTURE ISLAND 2	449 F + 0
CARRIER ACE	449 F + 0
MEGAMAN X 2 (US)	499 F + 0
ART OF FIGHTING 2 (JAP)	589 F + 0 <sup>F</sup>

## NÉO-GÉO CD

+ DE 20 Titres Dispo à partir de 379 + 0

NEWS : Street Hoop - View Point Agressor Dark Combat

## NOUVEAUTES 3 DO

GEX	395 F + 0'
QUARANTINE	395 F + 0
RISE OF THE ROBOT	395 F + 0'
VIRTUOSO	395 F + 0f
MAGIC CARPET	395 F + 0f
PRIMAL RAGE	395 F + 0f
CLAYFIGHTER 2	395 F + 0 <sup>f</sup>
HELL	395 F + 0 <sup>f</sup>
DRAGONS LORE	395 F + 0F
3) Y .v	1200 E + 0

DIVIOUI TO LOIL	
32 X (Version Megadrive 1 et 2)	1290 F + 0*
NEO GEO CD + 2 pads (Pal ou NTSC)	3390 F + 0*
3 DO FZ 1 + 1 JEU Pal/50 Hz	2990 F + 0*
3 DO FZ 10 + 2 jeux Pal/60 Hz	3590 F + 0*
JAGUAR +1 PAD + 1 JEU	1990 F + 0*
PSX SONY + Ridge Racer = Mo	ins cher qu' ailleurs
SATURN + Virtua Fighter : à partir	de 4490 F + 0*
The representation of the second seco	The second secon

**MATERIELS GARANTIS 1 AN** noiseaso de estocnos est estuot A DES PRIX DELIRE III

MEGADRIVE à partir de 449 F + 0' SUPER NINTENDO à partir de 990 F+ 0' NEO GEO à partir de JAGUAR + 1 pad + 1 jeu 1590 F + 0'

## ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE 70/150 F JEUX S. NINTENDO 100/200 F

DIALOGUE EN DIRECT LIVE SUR UN SERVEUR QUI BOUGE ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS JEUX: GAGNE DES SUPERS CADEAUX!!!

## TOP DU MOIS MEGADRIVE

THEME PARK	395 F + 0	) <sup>F</sup>
ATP TOUR	395 F + C	)F
MEGA SWIV	395 F + 0	) <sup>F</sup>
NBA JAM TOURNAMENT	449 F + 0	
STREET RACER	429 F + 0	) <sup>F</sup>

## MEGADRIVE II

SEULE	4	590	F	٠	0
+ 1 JEU	=	690	F	+	0
+ ROI LION	4	890	F	+	0

## TOP DU MOIS S. NINTENDO

SUPER STAR SOCCER (6 /02)	399	F	+	OF
SUPER PUNCH OUT	449	F	+	OF
SOUL BLAZER (VF)	479	F	+	OF
NBA JAM TOURNOI (22/02)	499	F	+	OF
DRAGON BALL Z 3 (VF)	499	F	+	<b>0</b> <sup>F</sup>

SEULE		590 F + 0
+ MARIO	=	690 F + 0
ou SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS	<b>=</b>	990 F + 0
ou MARIO WORLD + MARIO ALL STARS	<b>=</b>	890 F + 0'
ou DONKEY KONG avec 2 manettes	<b>₽</b>	1090 F + 0

## JEUX PSX ET SATURNE

Tous les titres dispos à partir de 399 F + 0F

Les Frais de port c'est nul ! O Francs

## JAPANIMATION

Eclate toi sur :

- Ramicards officiel	les
- Goods	
CDV	

- VHS

## CASSETTES VHS

## **NOUVEAU!** DBZ EN FRANÇAIS SECAM

N° 1 : GARUC J'	149 1 + 0 1
N° 2 : LE ROBOT DES GLACES	149 F + 0 F
N° 3 : LE COMBAT FRATRICIDE	149 F + 0 F
N° 4 : NAMECK	149 F + 0 F
N° 5 : LA REVANCHE DE COOLER	149 F + 0 F
Nº 6 : 1000 GUERRIERS DE METAL	149 F + 0 F
N° 7 : RED RIBBON	149 F + 0 F
Nº R . BROLY STORY	149 F + 0 F

## A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

PRIX	CONSOLES	PRIX
		2.4
		P
ENT CONTRE REMBOURSEN	IENT AJOUTER 30 F TOTAL	
		PRIX CONSOLES  ENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F  TOTAL

FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEME	ENT AJOUTER 30 F TOTAL	_
COORDONNÉES	REGLEMENT	
Nom : Prénom : adresse :	CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :  CARTE BANCAIRE  Expire fin	
Ville :	CONTRE REMBOURSEMENT(rajouter 30 F)	8

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 06 04 - Fax : 93 20 97 03 Ce serveur est indépendant du service Minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

# Comes

## **SUPER NINTENDO**

Residence of the second se	Contract Contract		
ACTRAISER 2	399,00	NHL 95	479,00
ANIMANIACS	449,00	PITFALL	299,00
BATMAN ET ROBIN	399,00	POWER DRIVE	399,00
BLACK HAWK	449,00	PSG SOCCER	299,00
DONKEY KONG COUNTRY	489,00	RISE OF THE ROBOT	399,00
DRAGON	399,00	SAILOR MOON	499,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	499,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	449,00	SHAQ FU	449,00
EQUINOX	299,00	SPARKS TER	399,00
FATAL FURY 2	299,00	STREET RACER	399,00
F1 POLE POSITION 2	399,00	STROUMPFS	299,00
FIFA SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
HYPER VOLLEY BALL	299,00	SUPER BOMBERMAN 2	399,00
JOHN MADDEN 95	479,00	SUPER INDIANA JONES	429,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCC	ER429,00	SUPER METROID	449,00
KICK OFF 3	449,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449,00	SYNDICATE	449,00
LEGEND	349,00	TINY TOON WACKY SPORT	459,00
LEMINGS 2	419,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	399,00
LE ROI LION	449,00	VORTEX	299,00
LE RETOUR DU JEDI	429,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00
MAXIMUM CARNAGE	399,00	WORLD CUP USA 94	349,00
MICRO MACHINES	399,00	WWF RAW	549,00
MICKEY MANIA	299,00		
MORTAL KOMBAT 2	489,00		
NBA LIVE 95	479,00	NBA JAM TE EDITION	549FF
NBA JAM	399,00	+ CADEAU	Mark Company
NFL QUATERBACK 95	549,00		
16 TO 15 TO 15 TO 15 TO 15 TO 15 TO 16	REPLETABLE THE GLOCK		Show the second supplied by

NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F NECESSITE ON ADAPTATEUR BU HZ ADZ9 TURBO : PRIX 99 F

- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT

NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX

ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 599F

TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 499 F GENIAL !!!

## PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	149,00		
STAR WING	99,00	POPULOUS	169,00
		SKYBLAZER	199,00
ART OF FIGHTING	199,00	SMASH TENNIS	199,00
BUBSY	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
CLAYMATE	199,00	SUPER R TYPE	99,00
CHOPLIFTER 3	199,00	SUPER SOCCER	99,00
DINO DINNIS SOCCER	199,00	SUPER SWIV	199,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	SUPER TURN N BURN	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	TERMINATOR 2	199,00
JURASSIC PARK	199,00	TINY TOON	199,00
LE COBAYE	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
PARODIUS	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
PILOT WINGS	99,00	WORLD CLASS RUGBY	199,00

## **MEGADRIVE**

## MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

	DELECTION OF THE OWNER.	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
AERO THE ACROBAT(EUR)	399,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425.00
CASTELVANIA(EUR)	349,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	199,00
CANNON FODDER	399.00	PROBOTECTOR (EUR)	399.00
DRAGON BALL Z (EUR)	489,00	PSG SOCCER (EUR)	349.00
DRAGON BALL Z (JAP)	399.00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	399.00
DRAGON(EUR)	425,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
DRAGON BALL Z (JAP) *	399,00	RUGBY WOLD CUP (EUR)	399.00
EARTH WORM JIM (EUR)	449.00	SHAQ FU (EUR)	349,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399.00	SHINING FORCE II (EUR)	399.00
FATAL FURY II (JAP)	399.00	SOLEIL (EUR)	425,00
FIFA SOCCER 95(EUR)	379.00	SONIC 3 (JAP)	399.00
FLINK(EUR)	369,00	SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425.00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUF		SPARKSTER (EUR)	369.00
JOHN MADDEN 95	399.00	STREET OF RAGE III (JAP)	299.00
LAND STALKER (EUR)	399.00	SYNDICATE (EUR)	399,00
LEMMINGS 2 (EUR)	299.00	TINY TOON WACKY SPORT (EUR)	369.00
LE ROI LION (EUR)	399,00	URBAN STRIKE (EUR)	299,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	369.00	VIRTUA RACING (EUR)	499.00
MEGAMAN(EUR)	TEL	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349.00
MICKEY MANIA (EUR)	399.00	WWF RAW (EUR)	489.00
MICRO MACHINES 2	399,00		400,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499.00		1909-1000
NBA JAM (EUR)	399,00	ADAPTATEUR POUR CARTOUC JAPONAISES : 68 F	HES
NBA LIVE 95 (EUR)	399.00	AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE :	
NFL QUATERBACK 95	499,00	AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEE	S : GRA-
NHLPA 95 (EUR)	399.00	*ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY P	OUR
PETE SAMPRAS (EUR)	399.00	CARTOUCHES USA OU JAP : 149	
		AVEC UN JEU ACHETE : 99 F	30,00

## SUPER NES USA

SUPER	NES	USA+	Prise	péritel +	1	manette	890	F

BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539.00
CLAYMATE	199,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	449,00
DEMON'S CREST	499,00
DRAGON VIEW	449,00
FINAL FANTASY 3	549,00
JOHN MADDEN 95	395,00
LEGEND	199,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN X 2	495,00
OBITUS	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STAR STREK NEXT GENERATION	249,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER PUNCH OUT	495,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 9	
TETRIS 2	399,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA BLACK GATE	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	299,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	495,00
UNIRACER	399,00
WARIO WOODS	399,00
WIZARDRY 5	199,00
WORLD HEROES II	399,00
X MEN	495,00

## **SUPER PROMO** SUPER NES USA

BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00	
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00	
FATAL FURY	199,00	
MEGAMAN SOCCER	199,00	
NBA SHOWDOWN	299,00	
PRINCE OF PERSIA	199,00	
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00	
SUPER TURICAN	149,00	
STREET FIGHTER 2	99,00	
STREET KOMBAT	149,00	
VORTEX	199,00	
X ZONE (SUPERSCOPE)	69,00	

## **MEGA PROMOS M.D**

	ALIEN 3 (EUR)	149,00
	BUBSY (EUR)	149,00
	AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
	BALL Z (EUR)	129,00
	BART'S NIGHTMARE (EUR)	99,00
	BUBSY 2 (EUR)	299,00
	CHAKAN (EUR)	149,00
	DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
	E.A DOUBLE HEDER (EUR)	99,00
	FANTASY ZONE (EUR)	99,00
	FIFA SOCCER 95	379,00
	GAUNTLET IV (EUR)	129,00
	GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
	INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	149,00
	JAMES POND 3 (EUR)	- 149,00
	LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	149,00
	LOTUS II (EUR)	199,00
	LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR)	99,00
	MICKEY DONALD (EUR)	159,00
	MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
	ROBOCODE (JAP)	99,00
	SMASH TV (EUR)	99,00
	SONIC 2 (EUR)	149,00
	STREET FIGHTER (JAP)	149,00
	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
	TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
۱	ZERO TOLERANCE (EUR)	129,00
	ZOOL (EUR)	99,00

## SUPER FAMICOM

<ul> <li>Assumption and adjusted to the property of the pr</li></ul>	
ART OF FIHTING 2	590,00
COTTON 100%	249,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2	399,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
LIVE A LIVE	490.00
NOSFERATU	399.00
RAMNA 1/2 4	199,00
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
YUYU HAKUSHO 2	449.00
	## 15 TO 15

## GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	299 F
RAMNA 1/2 4 FATAL FURY SPECIAL	199 F 399 F
IMPERIUM	99,00
SPACE ACE	149,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	99,00
RUSHING BEAT	99,00
TINY TOON	99,00
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	199,00
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER FIRE EMBLEM	199,00 199,00

## **ACCESSOIRES**

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249F
MANETTE ASCII	99F
ACTION REPLAY pour	500000000000000000000000000000000000000
SUPER NINTENDO ou MEGADRIV	E 395 FF
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS	pour
SUPER NINTENDO	129 FF

SUPER GAME MAGE 379 FF

## ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE	
4 À 8	129 F

**ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z** 

## SEGA 32 X

SEGA	32 X	1290 F
SOUTH BUSINESS	991-T-5940-6	About the state of

DOOM	449,00
STAR WARS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00

PARIS

2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS - W Ledru-Rollin TEL :(1)43 45 93 82



4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG

6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21 39 rue Saint-Jacques TEL: 27 97 07 71

## 50

## 3DO PAL + FZ10- (Plein écran fontionne avec tous les jeux) 3DO PAL GOLD STAR

SEWER SHARK	275,00	KINGDOM: THE FAR REACHES	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00	SHADOW WAR	375.00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00	GUARDIAN WAR	375,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	REAL PINBALL	299,00
TOTAL ECLIPSE	299,00	FIFA SOCCER	375,00
MEGA RACE	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
LEMMINGS	299,00	SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
PISTOLET	349,00	MYST	375,00
MICROCOSME	299,00	STERMY WINDOWS (ADULTES)	375,00
THE HORDE	375,00		299,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
JOYSTICK ARCADE	TEL	REBELL ASSAULT	375,00
STAR CONTROL II	375,00	NOVASTORM	375,00
ROAD RASH	375,00	COVEN (ADULTES)	279,00
SHOCK WAVE	375,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
CARTOON: WOODY WOOD PICKER (	VOL	IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00
	99F/place	JAMMIT	375,00
SAMPLER 2 10 DEMOS - TEST MEMOIRE 15 m	n 79,00	VIRTUOSO	375,00
BURNING SOLDIER	375,00	THEME PARK	375,00
GRIDDERS	375,00	NEED FOR SPEED	375,00
CRIME PATROL	375,00	SHOCK WAVE : OP JUMPGATE	279,00
ALONE IN THE DARK	375,00	SEAL OF PHARAON	375,00
WAY OF THE WARRIOR	349,00	SUPREME WARRIOR	375,00
SHERLOCK HOLMES	375,00	DRAGON LORE	375,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00	CORPSE KILLER	399,00
DEMOLITION MAN	449,00	RETURN FIRE	399,00
PATAANK	375.00	STAR BLADE	375.00

## **JAGUAR**

## JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1990 F

ALIEN VS PREDATOR	499.00	KASUMI NINJA	499,00
BUBSY	449,00	KICK OFF 3	TEL
BRUTAL SPORT FOOTBALL	499.00	DINO DUNES	449.00
CHECKERED FLAG II	499.00	RAIDEN	449,00
CLUB DRIVE	499.00	TEMPEST 2000	499.00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	499,00	VAL D'ISERE	449,00
CRESCENT GALAXY	449.00	WOLFENSTEIN 3D	499.00
DOOM	499.00	ZOOL 2	449.00
IRON SOLDIER	499.00	MANETTE	299,00

## **MEGA CD**

## MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1590 F

## MULTIMEGA + 3 CD

<b>以外的是一种的工作的对象的数据,但被决定</b>			
FINAL FIGHT (JAP)	149,00	DUNE (EUR)	425,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149.00	FIFA SOCCER (EUR)	349,00
SONIC (JAP)	199,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	199,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
MAD DOG MC CREE (USA)	299,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	MICROCOSME (EUR)	349,00
SOULSTAR (EUR)	419,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
STARBLADE (EUR)	419,00	HEINBALL(USA)	199,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT	(EUR) 395,00	NBA JAM (EUR)	399,00
PATTLE CORP	410.00	MISTERY MANSION	200.00

## **NEC**

## DUO R 1990 F

## PC ENGINE GT 990 F

## PC FX 3 990 F

04 CHAMPION	99.00
1941	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49.00
FINAL SOLDIER	99.00
GOMOLA SPEED	69.00
HATRIS	69,00
HURICANE	99,00
NIKO NIKO	99.00
POWER SPORTS	199.00
NINJA GAIDEN	99,00
STREET FIGHTER 2'	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199.00
TV SPORT HOCKEY	199.00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199.00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

## CD

40.00
49,00
99.00
99,00
99,00
99,00

## CDS

NP 1286 (1288 ASSESSED ASSESSED ASSESSED AS 2007	
BURAI 2	149,00
DAVIS CUP	99,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
KICK BOXING	129,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69.00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499.00
LEGEND OF XANADU	299,00
DRAGON'S LAYER 2	299,00

## **ARCADES CARD**

	CHARLES THE SECOND
ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00
MAD STALKER	399.00

## SATURNE Version PAL

TEL	DAYTONA USA
	PANZER DRAGON
	CLOCKWORK KNIGHT
	GOTHA
	VICTORY GOAL
	TEL

## **NEO GEO**

.NEO GEO + 1 MANETTE+ NINJA COMBAT	1490 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	1 990 F
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	49 F
.TEE SHIRT: FATAL FURY SPECIAL, SAMO	URAI, WORLD
HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB	200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux	k et 50 % de
remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spé	ciaux

gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
BLUES JOURNEY	399,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
KING OF FIGHTER 94	TEL
MUTATION NATION	590,00
NINJA COMBAT	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	1290,00
SPINMASTER	690,00
STREET HOOP	1290,00
SUPER SIDE KICK 2	990,00
TOP HUNTER	990,00
VIEW POINT	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROE II	690,00
WORLD HEROES II JET	990,00

## **NEO GEO CD**

## NEO GEO CD 3290 F

AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
LAST RESSORT	399,00
SAMOURAI SHODOWN	399,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
TOP HUNTER	399,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	449,00
WINDJAMMER	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

## **PLAYSTATION**

Market State of the State of th	
IDGE RACER	STAR BLADE
ARODIUS	TEKKEN
AMA	MEMORY CARD
VOLUTION	TOSHINDEN

## BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX	Nom : Prénom :			
		Code Postal :	Ville :		
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)		SUPER NINTENDO □	MEGADRIVE □	GAME BOY □	
TOTAL A PAYER		SUPER NES ☐ SUPER FAMICOM ☐	MEGA CD   NEO GEO	GAME GEAR□	
* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs		•			

2890 F

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

# Suigoenbu



eaucoup doutaient des chances de survie de la ST-V (nom officiel de la Titan, c'est-à-dire de la version arcade de la Saturn, cf. article "Promenons-nous chez Sega...", page 28), qui apparaissait bien isolée dans le monde du jeu d'arcade. Au départ, effectivement, la ST-V n'était supportée que par Sega; et encore... plutôt mollement, car la firme au hérisson bleu n'avait annoncé jusqu'ici qu'un seul jeu pour ce système, Golden Axe: The Duel. L'arrivée de Data East jette donc un pavé dans la mare: cet éditeur de jeux vidéo qui s'est toujours illustré davantage dans les jeux d'arcade que dans les cartouches pour consoles, a en effet décidé de produire son prochain coinup sur la ST-V de Sega.

Celui-ci porte le nom un peu obscur de Suigoenbu. Il est basé sur un récit historico-mythique de cape et d'épée, qui porte le même nom et qui se déroule durant la période féodale chinoise. Colporté par les marchands chinois qui importent l'écriture, la religion bouddhiste, une bonne part de la culture et un zillion de produits tels que la soie, durant la période correspondant à notre Moyen Age, ce récit est aussi connu par les Chinois que par les Japonais, et fait partie des milliers de légendes qui ont bercé leur enfance. Il est dommage que les deux premiers jeux sur ST-V se ressemblent autant. Suigoenbu, comme Golden Axe: The Duel, est un jeu de combat dans lequel le joueur va affronter une série d'adversaires à travers une série de duels homériques. Les personnages, ils sont onze au total, sont tirés de la légende et portent des tenues locales. Chacun d'entre eux dispose au moins d'une arme blanche. Le principe du jeu est d'un classicisme sans surprise, mais les graphismes sont superbes.

La sortie de la version arcade ST-V est prévue pour le mois de février au Japon. Aucune date n'est encore annoncée pour la version Saturn, mais on sait qu'il faut généralement entre trois et six mois pour porter un jeu ST-V sur sa petite sœur jumelle, la Saturn.



Seuls les membres de l'aristocratie possédaient les richesses nécessaires pour pouvoir s'offrir, ainsi qu'à leur monture, ce genre d'armure et de protection.



La beauté des décors transparaît ici à travers, notamment, le reflet de la salle sur le sol du palais.



On pense à un jeu de Capcom qui mettait en scène, et en selle, des combattants de la Chine classique.



Malgré cet imposant temple en arrière-plan, le moine ne reste pas zen!



Les coups spéciaux sont monnaie courante, et votre glaive enflammé en fait partie.

modélisés en 3D. Du relief donc, de la

végétation et... des

taupes, qui courent

dans des galeries

souterraines qu'on

ne voit pas parce que,

justement, elles sont

(suivez un peu, quoi!).

souterraines

# Kido Senchi Gundam

andai exfiltre peu à peu des informations sur son premier jeu PS-X: Gundam. Après les premières images que Consoles+ vous avaient montrées en exclusivité en octobre, voilà les petites dernières. Il s'agit plus des travaux préparatoires que du jeu luimême. Les images issues de cette espèce de démo grandeur nature sont cependant plus que persuasives. Espérons que la jouabilité du jeu sera de la même qualité! On sait par avance que le jeu sera basé sur le scénario de la série culte Mobile Suit Gundam. Aussi, si vous n'aimez pas les combats de MS (Mobile Suit, ou robots géants à la "Goldorak"), il vaudrait mieux que vous évitiez l'achat de ce CD-Rom. Les affrontements se dérouleront en 3D avec des combattants modélisés. C'est à peu près tout ce que l'on sait sur le jeu, Bandai n'ayant toujours pas communiqué son scénario. Dès que, à Tokyo, des informations filtreront, comptez sur C+ pour vous les rapporter!

C'est l'histoire d'un robot qui rencontre un autre robot, et qui commence à lui taper sauvagement dessus!





Ce n'est pas parce que vous avez un beau costume de Teflon que vous êtes invulnérable. Bref, battez-vous autant avec vos neurones qu'avec votre gros pistolet.





36 700100\*

/// Stervings

| Stervings | Chaque jour de nouvelles astuces.

| Stervings | Chaque jour de nouvelles astuces.
| Stervings | Chaque jour de nouvelles astuces.









# LAS VEGAS 95: UN C.E.S. TRÈS ZEN!

Las Vegas nous avait habitués à mieux. D'accord, le whisky coule à flots dans les casinos et les tables de jeu font toujours autant recette, mais les nouveautés se font de plus en plus rares sur les stands du C.E.S. Entre Sega, Sony et Nintendo, qui allait ramasser le jack-pot? Personne, le combat n'a pas eu lieu!

n salon peut en cacher un autre. Il faut dire que ce fut un salon de transition, en LE salon, celui de Los Angeles, en mai.

Comme on pouvait s'y attendre, Sony et Sega avaient fait l'impasse sur leurs nouvelles consoles

Voilà ce que l'on pouvait découvrir au C.E.S. de Las Vegas!

Vous n'avez rien vu, ou pas grand-chose? Je vous rassure: nous non plus! Cette année, le C.E.S. était comparable à une dune du désert de Gobie, revue et corrigée par un moine zen. Vous cherchez de nouveaux jeux, des cartouches à se faire péter les rétines? Circulez, il n'y avait rien à voir, mais on vous a quand même pondu 20 pages...



Ça n'a pas l'air grand, comme ça. Mais rentrez dedans, pour voir!

seront pas lancées aux Etats-Unis avant l'été) et Nintendo était tout aussi discret en ce qui concerne l'Ultra 64. Les journalistes les plus optimistes espéraient que les éditeurs tiers présenteraient les jeux qu'ils développent actuellement sur Saturn ou PS-X, mais ils ont dû déchanter. En effet, puisque Sega et Sony avaient décidé d'attendre le lancement américain de leurs nouvelles consoles pour les présenter, ils ont demandé à leurs licenciés de faire l'impasse sur ces machines. Aussi, on ne pouvait guère découvrir que des jeux 16 bits (mais pas les gros hits de fin d'année, qui n'en sont encore qu'en tout début de développement). Dur dur... C'était donc le calme plat à Las Vegas, mais attention! de ce calme qui précède la tempête car la fin de l'année sera très agitée, et l'on peut

s'attendre à une belle baston entre Sega,

Nintendo et leur challenger, Sony!

(ce qui est logique, dans la mesure où celles-ci ne

#### LE PC EN VEDETTE À LAS VEGAS

Si les consoles n'étaient pas en force à Las Vegas, le PC triomphait, avec des nouveautés toutes plus belles les unes que les autres. Nombre d'exposants prédisaient la fin de la cartouche, affirmant que le PC (en format CD-Rom) allait bouffer les consoles toutes crues. Arrêtez tout, qu'est-ce que c'est que ce délire? Certes, le PC se porte très bien ces temps-ci, mais attendez un peu l'arrivée des nouvelles consoles, car il est clair que si les ordinateurs disposent de très beaux jeux d'aventure et de superbes simulations, ce n'est pas demain la veille qu'on y verra des Ridge Racer ou des Toshinden! Aussi, si dans ce reportage sur Las Vegas, nous avons consacré deux pages à des jeux PC, ce n'est pas que nous avons retourné notre veste, c'est que ces jeux seront convertis sur Saturn et PS-X. En effet, les nouvelles consoles utilisant le CD disposeront non seulement





#### ACTUALITÉS

Informations d'ordre général sur les jeux présentés: le nouveau StarFox, le nouveau Sonic, et quelques petites infos de derrière les fagots. P. 40.

#### CYBERKULTURE

Le monde devient Cyber. Vous-même n'allez pas tarder à vous transformer. Petit état des lieux (nouvelles technologies, réalité virtuelle, jeux PC bientôt adaptés sur Saturn et PS-X). Et n'oubliez pas que, dans l'espace, personne ne vous entendra crier. P. 44.

#### TÉLÉ/CINÉ/BÉDÉ

A la convergence de ces trois médias, le jeu vidéo. Spy et Banana San sont payés pour vous le faire savoir. P. 48.

#### FAITS DE SOCIÉTÉ

Nos envoyés spatiaux ont traîné dans les rues sombres de Las Vegas pour interroger les gangs qui y sévissent. Saisissant. P. 51.

#### SPORTS

Les sempiternelles suites de votre jeu de sport favori sont déjà sur l'établi. P. 52.

#### BROUZOUFS ET MOUKRAVES

Un zeste de finances, du vrac en quantité, la recette de la tarte aux myrtilles. P. 54.

des jeux auxquels nous sommes habitués mais aussi des meilleurs jeux PC. Qui a dit que les consoles n'avaient pas d'avenir?

#### CHERCHE PS-X DÉSESPÉRÉMENT!

Au bout de longues recherches, nous avons fini par dénicher une PS-X sur le stand... d'un fabricant de manettes, qui proposait un nouveau pad pour cette machine. On pouvait donc essayer cette manette en jouant avec Ridge Racer et Toshinden, et il y avait du monde sur le coup! Sony n'avait même pas pris la peine de prendre un stand, se contentant de vagues bureaux destinés à recevoir les curieux. Cela dit, les gens de Sony semblaient particulièrement confiants: tout le monde parlait de leur machine avec enthousiasme. Il est indiscutable que le géant nippon a pris une sérieuse avance sur ses concurrents. En effet, plus de trois cents éditeurs développent des jeux sur la PS-X! Tout le monde, du plus petit éditeur au plus grand, est en possession du kit de développement de la console Sony depuis des mois, et il est sûr que la PS-X disposera de beaucoup plus de jeux que ses concurrentes lors de son lancement en Europe et aux Etats-Unis (probablement en septembre). Bien sûr, il y aura un certain nombre de daubes, mais on peut raisonnablement espérer qu'il y aura aussi une quinzaine de petits chefs-d'œuvre du niveau de Ridge Racer et de Toshinden. Si Sony n'a donc pas de soucis à se faire en ce qui concerne les capacités de sa console et les jeux dont celle-ci disposera, rien n'est encore joué, et il reste encore des obstacles à surmonter sur la route du succès. Tout d'abord, Sony ne dispose pas d'une équipe rodée au lancement d'une console, contrairement à Sega et à Nintendo - à ce propos, une équipe européenne vient d'être mise en place. La seconde inconnue concerne le prix de la PS-X. Sony voudrait qu'elle ne coûte pas plus de 2 000 francs mais, pour l'instant, on parle plutôt d'un prix tournant autour de 3 000 francs, ce qui est très cher, même pour une machine de cette qualité.

#### SEGA, D'UNE PLANÈTE À L'AUTRE

Il n'y avait pas beaucoup de nouveautés sur le stand Sega et ni la Saturn, ni la Neptune (la nouvelle Megadrive avec la 32X intégrée) n'étaient présentes. Au cœur du stand se trouvait une zone hyper protégée dans laquelle on ne pouvait pénétrer que si l'on disposait d'une invitation d'une huile de chez Sega. Alléchés par la perspective d'y découvrir quelques perles rares, nous avons lutté pour être admis dans ce sanctuaire. Mais quelle déception: il n'y avait guère plus qu'à l'extérieur (à l'exception de Virtua Fighter 2 arcade, que je n'avais pas encore vu et qui est magnifique). Je le crois pas, ça! Ce qui est particulièrement inquiétant, c'est que Sega ne montrait que deux nouveautés sur 32X (dont une daube!). Pourtant, Sega répète à qui veut l'entendre que cette machine est promise à un bel avenir. Moi, je veux bien, mais s'il ne sort pas plus de jeux que ça, j'ai des doutes. D'autant plus que de nombreux éditeurs nous ont confié qu'ils préfèrent développer des jeux sur Saturn ou PS-X et qu'ils se contenteront de réaliser quelques conversions (légèrement améliorées) de certains de leurs jeux Megadrive sur 32X. L'affaire se présente donc nettement mieux en ce qui concerne la Saturn. Sega est en effet très satisfait du bon début de la machine au Japon - d'autant plus que c'est la première fois que Sega est sur le point d'imposer une machine dans son propre pays. Subsiste pourtant un problème: il semblerait que le système de développement (réalisé par Microsoft) ne soit pas encore au point. La Saturn est soutenue par autant d'éditeurs que la PS-X, mais presque personne n'a encore reçu le système de développement! Cette machine ne disposera donc vraisemblablement pas d'autant de jeux que sa concurrente lors de sa sortie. Toutefois, il ne faut pas oublier que Sega dispose de très nombreuses équipes de développement, et que ces dernières travaillent en priorité sur Saturn (il paraît même que des équipes bossant sur les prochains jeux d'arcade maison ont reçu l'ordre de tout arrêter pour passer en catastrophe sur des développements Saturn). Le second problème de la Saturn est le même que celui de la PS-X: son prix! Si cette console est vendue aux alentours de 3 000 francs, elle risque d'avoir du mal à s'imposer auprès du grand public.

#### MÉFIEZ-VOUS DE NINTENDO QUI DORT

Ces derniers temps, on parle beaucoup de Sega et de Sony, et l'on a tendance à oublier Nintendo. Il faut dire que la PS-X, la Saturn et la 32X sont disponibles (au moins en import), tandis que l'Ultra 64 se fait toujours attendre. D'autant plus que, fidèle à son goût du secret, Nintendo s'efforce de divulguer aussi peu d'infos que possible sur sa future machine. La

question que se posent actuellement les joueurs est: faut-il acheter la PS-X ou la Saturn? Or, ce serait à mon avis une grossière erreur d'enterrer prématurément Nintendo, qui peut nous réserver de grosses surprises. Pour s'en persuader, il suffit de voir le carton que Nintendo vient de faire en fin d'année avec Donkey Kong. 6,5 millions de Donkey Kong vendus dans le monde en un peu plus d'un mois: un score impressionnant! De plus, ce jeu a permis à Nintendo de vendre plus de machines que Sega dans le monde en fin d'année. Une dizaine de jeux réalisés avec la technologie qui a fait des merveilles avec Donkey Kong sont d'ailleurs prévus d'ici à la fin de l'année, ce qui devrait sérieusement prolonger la durée de vie de la SNIN. En revanche, ce n'est pas la Virtual Boy qui nous fera oublier les nouvelles machines de Sega et de Sony. Même si, après l'avoir essayé, j'ai trouvé que c'était un gadget sympa, il n'y a pas de quoi sauter au plafond...

#### LES DEUX PARIS DE NINTENDO

Depuis longtemps, Nintendo affirme que l'Ultra 64 sortira fin 95 à moins de 1 500 francs, ce qui fait sourire nombre de professionnels. La date, passe encore, mais quant à faire tenir la technologie Silicon Graphics dans une petite console qui coûtera moitié moins cher que ses concurrentes (qui ne sont que des 32 bits), c'est une autre affaire! Et pourtant, Lincoln (le boss de Nintendo of America) et le P-DG de Silicon Graphics sont catégoriques: le pari sera tenu. Il faut dire que Nintendo dispose d'un atout de taille: un trésor de guerre d'environ 3 milliards de dollars... Ça aide! Il est clair que si la console 64 bits de Nintendo ne sort pas trop longtemps après ses concurrentes et qu'elle coûte moitié moins, ça risque de faire très mal! D'autant plus que le savoir-faire de Nintendo en matière de soft n'est plus à prouver. A propos de soft, il est intéressant de signaler que Nintendo adopte une politique radicalement différente de celles de ses concurrents. En effet, si Sega et Sony cherchent à attirer le plus possible d'éditeurs pour disposer d'une grande quantité de jeux dès la sortie mondiale de leurs nouvelles machines, Nintendo a choisi de jouer la carte de la qualité et de l'exclusivité. C'est le retour à la stratégie qui a fait le succès de la NES: des jeux de qualité uniquement disponibles sur console Nintendo. Un choix qui se défend! A suivre...

Alain Huyghues-Lacour

39 CONSOLES +







En mode 2 joueurs, StarFox 2 ne subit, curieusement, aucun ralentissement, La dernière version du Super FX n'est pas étrangère à ce phénomène.

## ASTRONOMIE: UNE DÉCOUVERTE SANS PRÉCÉDENT

La supernova engendrée par la disparition de l'étoile du Renard présente quelques aspects étranges: l'étoile du Renard 2 (ou Star-Fox 2) s'autogénère en un temps record.

'apparition si rapide de cette nouvelle étoile remet complètement en cause notre perception du temps, et la constellation Nintendo n'est pas étrangère au phénomène: en insufflant une poussée de 16 méga, ainsi qu'une densité FX

dernière génération, Nintendo crée une accélération de la vitesse de la lumière. L'étoile apparue alors est, en de nombreux points, de nature différente de la première. Nos recherches nous ont permis de constater que deux joueurs [joueur: nom communément donné aux étoiles naines, NDLR] peuvent intervenir en simultané mais également qu'ils peuvent morpher leur vaisseau une fois au sol.

La symbiose est alors totale. La liberté de mouvement et la non-linéarité sont à présent de mise, et la stratégie va prendre une place beaucoup plus large. Il est donc avéré que, si d'anciennes molécules se sont reproduites, de nouvelles ont fait leur apparition. Les recherches se poursuivent toujours au laboratoire de Las Vegas et nous suivrons pour vous leur évolution.



A l'approche d'une planète, vous pouvez vous tranformer pour mieux pourchasser votre adversaire.



Vous avez à présent le choix entre six personnages différents. Les anciens coéquipiers ont bien entendu été conservés.

## MANA N'A PAS LIVRÉ TOUS SES SECRETS... ... et n'a fait qu'entrouvrir ses portes.

Entreprise par Square US il y a un an, la suite de Secret of Mana devrait vous tendre les bras d'ici à la fin de l'année. Vous pourrez en effet vous délecter d'une aventure totalement différente de celle que vous aviez découverte dans le premier épisode. Le dessin a changé de style, les décors sont plus grossiers, le personnage principal n'est accompagné que d'un chien (qui se "morphe" selon les passages), les

énigmes sont plus difficiles. Bref, Secret of Evermore



24 méga auront été nécessaires pour cette suite de Secret of Mana, Secret of Evermore.

est une suite qui s'annonce très différente et, en de nombreux points, fort intéressante. Maintenant qu'on a divulgué le secret, soyez patients...

#### LE JEU AUX MILLE NOMS



Kirby's Avalanches (SNIN, Nintendo, mars).

#### Voici l'exemple parfait d'un concept qui marche.

Dr Robotnik (MD), Puyo Puyo (SFC-PC-Engine), Twin Bee Puzzle (PS-X), appelez-le comme vous voulez... est par-fait! Tellement parfait qu'il a été décliné sur tous les supports et continue à l'être avec cette nouvelle mouture (roulement de tambours): Kirby's Avalanches. Le principe est presque identique, et seule la mascotte a changé de tête.

#### TROIS NOUVEAUX JEUX NINTENDO SUR GB

Donkey Kong Land vous invite à incarner soit Diddy, soit Donkey dans un jeu de plates-formes



au fort parfum de Mario. On y retrouve tout ce qui a fait le succès du titre sur SNIN: jouabilité agréable, décors surprenants... Et, conçu pour la Super Game Boy, il est en couleurs! Prévu pour mars.



Kirby's Dreamland 2 est... la suite de Kirby's Dreamland 1 (étonnant, non?). Dans cette nouvelle aventure, notre poussin gonflable de service, doté de nouveaux pouvoirs, va trouver de nouveaux amis qui l'accompagneront dans une aventure encore plus longue et plus belle que la précédente. Prévu pour mai.



Mario Picross est le dernier de la série. Dans "Picross", comprenez "Pictures Crossing" (balade dans une image). Basé sur un principe un peu compliqué, ce jeu de puzzle fait autant appel à vos neurones qu'à vos réflexes. Prévu pour juin.

#### CONCEPT TAITESQUE DE TETRIS

Bust-a-Move sur Super Nintendo, de Taito, est un jeu de réflexion à la sauce Tetris, mais suffisamment original et amusant pour vous faire oublier l'ancêtre. Vous envoyez des bulles



colorées afin de les accumuler par couleur, et ainsi de les éliminer.





#### APRÈS LES X-MEN, LA **VAGUE X-BAND S'ABAT** SUR VOS CONSOLES!

Le dernier truc à la mode aux Etats-Unis, c'est le X-Band! Il s'agit d'un modem (un appareil qui sert à envoyer des données informatiques par l'intermédiaire du réseau téléphonique, un peu comme le fait le Minitel). Il a l'apparence d'une cartouche qu'on enfiche dans sa console et est relié par un câble à la prise de téléphone. Il permet de se connecter à un serveur (un ordinateur qui gère les appels de toutes les personnes qui sont connectées sur le réseau au même moment). Il suffit alors de trouver quelqu'un qui veuille se mesurer à vous.

Une fois que vous vous êtes mis d'accord avec votre adversaire, le système vous déconnecte et fait rappeler directement par votre X-Band le modem de l'autre personne, créant ainsi un lien direct entre les deux machines par l'intermédiaire de la ligne téléphonique. Vous pourrez alors jouer à deux en temps réel! On bénéficie même d'une boîte aux lettres, d'astuces sur les jeux, et on peut laisser des messages, lancer des défis... Sécurité: les parents peuvent restreindre le nombre d'heures passées sur le réseau X-Band. Ce service, proposé par la société Catapult, existe pour Super Nintendo aussi bien que pour Megadrive, bénéficie du soutien de Sega, de Nintendo, d'Apple, de Th. Q et coûte environ quatre cents francs (plus cinquante francs d'abonnement par mois environ).



Voilà le X-Band connecté à une Genesis.



Battletech (MCD, Absolute, mai).

# LA GAZETTE DE LAS VEGAS

DES JEUX POUR LES FILLES!

American Laser Games vient de consacrer une division de son département développement à la réalisation de jeux vidéo pour les "jeunes adolescentes". Ce service "Games for her" sortira même des titres pour PS-X et 3DO. Voilà qui nous prouve que la gent féminine est un marché d'avenir...

# DES GUERRIERS DE MÉTAL AUX PORTES DE NOS CITÉS

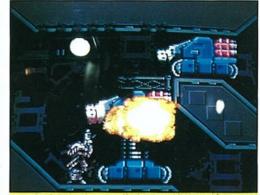
Trois énormes groupes de robots de près de vingt pieds de haut sont venus au secours de notre cité. la nuit dernière.

es milices de Sega ont pu diriger deux groupes de Battletech grâce à leur MCD et leur MD. Nintendo s'occupait, quant à lui, d'une section embusquée de Konami, connue sous le nom de code de "Metal Warriors". Une section pour le moins spéciale puisque les guerriers qui incarnaient ces robots pouvaient découvir au cours de l'assaut six combinaisons différentes et étaient parfois aidés d'un comparse.

Quant au Battletech section MCD, il était dirigé par un programme axé simul'action que nos forces sont en train d'étudier. Le Battletech sous les ordres de la MD, lui, dont le haut commandement avait été pris en main par Actision, était équipé d'une vision 3D. Son maniement laisse nos chercheurs totalement perplexes. Bien que Les trois groupes aient étés détruits, l'état d'alerte est maintenu dans la ville.



Battletech (MD, Activision, avril).



Metal Warriors (SNIN, Konami, avril).

#### PENDANT LES FÊTES, LE SERVICE MARKETING DE NINTENDO NE SAVAIT PAS QUOI FAIRE: IL S'EST REPOSITIONNÉ!

Il n'y a pas si longtemps, les services marketing de Nintendo of les Amériques souffraient d'un problème de cible: leurs campagnes semblaient s'adresser exclusivement à la tranche des quatre-six ans. S'articulant autour de thèmes politiquement corrects (tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil), ces campagnes publicitaires semblaient flotter dans un univers laiteux et cotonneux où de gentils plombiers sautent sur des tortues et où le sang des combattants mortels est blanc comme neige, voire transparent. Changement de tactique, désormais, avec un repositionnement marketing qui génère des campagnes de publicité beaucoup plus efficaces et plus énergiques autour d'un slogan: "Fast Forward" ("En avant toute!"), qui rappelle étrangement le "Welcome to the Next Level", de Sega.







# K.O.TIX:

Chaotix (MD 32X, Sega, avril).

#### LE MOINS PIRE DES JEUX 32X

Le champignon prothèse de Sega n'a pas encore de logithèque réellement excitante. Relativement peu de produits propres à la 32X étaient visibles sur le C.E.S. Un des plus prometteurs était Chaotix.

e jeu est très proche de la série des Sonic, à qui il doit le style des décors et la plupart des personnages. La ménagerie Sonic est au grand complet (Sonic, Tails, Robotnik...) et de nouveaux personnages ont fait leur apparition, comme un lézard très "pur" équipé d'un walk-man. Le principe du jeu est amusant: deux bestioles "soniquiennes" sont reliées l'une à l'autre par des anneaux magiques. Ceux-ci ne peuvent s'éloigner l'un de l'autre, comme si un élastique géant les reliait. Les deux compères doivent donc coopérer pour franchir les différentes épreuves de ce jeu de plates-formes.

En utilisant la force d'inertie du lien qui relie les anneaux, il est possible de projeter l'un des personnages pour déclencher un mécanisme secret autrement hors d'atteinte, ou encore de créer un système de balancier. Bref, Chaotix permet des gymnastiques qui renouvellent le principe de la saga Sonic. Autre originalité de cette cartouche, il est possible d'opérer un zoom avant ou arrière sur le personnage accroché à l'anneau, et relié à celui du sprite que vous contrôlez. Celui-ci peut ainsi grandir, jusqu'à occuper tout l'écran, ou au contraire atteindre une taille

microscopique. Quel intérêt? Par exemple, en géant, il pourra sauter plus haut et atteindre des platesformes ou des bonus inaccessibles autrement; en lilliputien, il se faufilera dans des passages secrets.



Chaotix (MD 32X, Sega, avril).



Chaotix (MD 32X, Sega, avril).

#### QUELQUES FAUSSES NOTES DANS LE TEMPO

Si son environement sonore est particulièrement soigné, ce jeu de plates-formes est orienté jeune, voire très jeune. De plus,



Tempo (MD 32X-GG, Sega, mars).

on a l'impression d'un jeu MD, sauf qu'on a dû payer le prix du champignon 32X. Ce n'est vraiment pas le genre de jeu dont a besoin la machine pour décoller!

#### POUR VOIR LE BOÎTIER EN ROSE



Vous voulez une Game Boy avec un boîtier coloré? Partez aux Etats-Unis pour l'acheter! Elle ne rentabilisera certainement pas votre billet d'avion mais vous donnera l'honneur et l'avantage de rétorquer aux segamaniaques: "Moi aussi, elle est en couleurs!" [Inutile d'ajouter que l'écran est toujours monochrome, bien sûr!] On se croirait revenu au temps de "Pif Gadget"...

# LOUDING ST

Les écrans de présentation de cet Earthworm Jim Special Edition sont retravaillés.



Certains nouveaux ennemis ne pourront être détruits. A vous de trouver le moyen de les contourner.

#### UN VER DE TERRE UN PEU SPECIAL

Un laboratoire de lombricologie a découvert une nouvelle race de ver de terre: le Earthwormus Jimus Specialus Editionus.

Nous savons tous que les vers de terre ont la faculté d'utiliser des "armes mitrailleuses à fort débit d'pralines", et de se servir de leur corps comme d'un fouet. Or, ce lombric peut également se servir de nouvelles armes (comme les missiles à tête chercheuse), et demeure vivace dans de nouveaux environnements. A part ça, il n'est pas fondamentalement différent de ses congénères. Les chercheurs qui ignorent encore tout des métazoaires devraient pourtant s'y intéresser.

#### LE PREMIER BON JEU DE ROCKET SCIENCE?

Après quelques spécimens de jeux CD-Rom conçus par des gens qui n'ont manifestement jamais tenu un pad de leur vie, Loadstar et Cadillac n' Dinosaurs, pour ne pas les citer, Rocket Science, une société américaine, nous prépare un jeu de plates-formes CD-Rom: Rocket Boy. Celui-ci ne peut être pire que les précédents, et bénéficie, à première vue, de moyens



Rocket Boy (MD 32X-Saturn, Rocket Science, été).

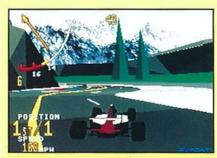
plus ambitieux. Vous incarnez un môme qui part se balader, accompagné de son chien, dans dix univers-planètes entièrement réalisés en 3D.





#### UN VIRTUA RACING VIRTUEL?

Non, Virtua Racing était bel et bien présenté dans une suite d'un hôtel luxueux. Le seul problème est que la version était tellement peu avancée qu'il nous est, déontologiquement, impossible de faire le moindre commentaire. Laissons du temps du temps.



C'est Time Warner qui s'occupe de la conversion de ce hit sur Saturn.



singuliérement inconnu.

#### KILLER INSTINCT

On finira par savoir que Killer Instinct sera le premier jeu à être adapté sur Ultra 64,

mais seuls les p'tits malins qui sont allés au Supergames auront pu le voir tourner. Les décors et les personnages ont été entièrement réalisés sous Silicon Graphics, et bénéficient donc d'un rendu hors

du commun. Vous choisirez votre personnage parmi onze combattants conventionnels, qui vous permettront d'exécuter des enchaînements spectaculaires (jusqu'à vingtdeux coups enchaînés sans que l'autre ne puisse réagir). Le maniement est au début un peu compliqué, mais si vous avez l'occasion de voir jouer des pros. vous comprendrez que les limites sont considérablement extensibles.



Killer Instinct n'était présenté qu'en arcade, mais ce fut l'occasion de rencontrer des joueurs de talent qui enchaînaient Ultra Combo sur Ultra Combo.

Mais, d'ici à sa sortie sur console, n'y aura-t-il pas un jeu sur Saturn ou Playstation qui renverra ce Killer Instinct au rang d'antiquité? L'avenir et Consoles+vous le diront.

#### LA GAZETTE DE LAS VEGAS

#### **OSCAR ET TITUS! AU PIED!**

Gentil toutou cherche bon maître pour longue balade dans les sept contrées de Mega Star. Je suis affectueux et j'aime les enfants. Je peux sauter et courir, ainsi qu'utiliser des objets simples. Je peux me transformer selon les mondes que je traverse, et promets le retour de l'être aimé en une semaine seulement. Satisfaction garantie. Contactez-moi sur SNIN à partir d'avril.



Une production signée Titus: le kitsch d'un Zool et la rapidité d'un Sonic.

#### NEW GAME, NO RULES

Alors qu'une nouvelle version de la 3DO de Panasonic, la FZ 10, vient d'arriver chez les grossistes français, Sanyo et Goldstar ont dévoilé sur le C.E.S. leurs consoles respectives.

Les différences entre ces trois consoles se comptent sur les doigts d'une main (design, garantie, carte FMV répondant au design de la console), et ne changent en fait absolument rien à la vitesse de chargement ou d'animation de vos jeux (si différence il y a à ce niveau, elle est vraiment très légère). Seul le prix varie. Les produits 3DO sont évidemment compatibles avec tous les supports, et les cartes vidéo (qui vous permettent de voir des films sur CD) ne vont pas tarder à être obsolètes. Ce salon aura été l'occasion de nous conforter dans l'idée que la 3DO est considérée outre-Atlantique comme un support multimédia à part entière, quand, dans nos contrées, elle n'est considérée, à tort ou à raison, que comme une simple console de jeu. Choisis ton camp, camarade.



De gauche à droite: les 3DO de Goldstar, de Panasonic, et de Sanyo.

#### LE TURRICAN NOUVEAU EST ARRIVÉ!

Que les œnophiles se rassurent, cette marque ne figure pas encore dans leur catalogue des meilleurs vins. Turrican 2 est ce qu'il se fait de plus rare, et de plus précieux. La robe a considérablement gagné en variété et en mélange de couleurs depuis la première cuvée. Le bouquet est épicé, et laisse augurer d'un vieillissement bonifiant. Consommez sans modération. Ouverture conseillée en avril 95, sur SNIN.



Super Turrican 2 vous permet à présent d'utiliser des véhicules. Le choix d'armes est plus important.







Alien Trilogy verra d'abord le jour sur PC, puis sera converti sur Saturn (Acclaim).



Pyramid Intruder est le premier shoot de Taito sur 3DO. Peu convaincant.

# IN ZE SPACE NOBODY CAN HEAR YOU SCREAM

Continuum espacetemps 3125. Localisation: système Andromeda 4.0. Extrait d'un dialogue enregistré entre le capitaine Kyle et son second, C'est la seule trace retrouvée à ce jour du vaisseau et de ses habitants. Le conteneur abritant la bande magnétique a été repêché dérivant dans l'espace.

uelle idée d'avoir accepté ce rendez-vous sur Emphitrion III, Mossieur. Vous saviez que l'armada de la reine n'était pas loin et qu'elle pouvait à tout moment détecter votre signal. Mais vous avez voulu n'en faire qu'à votre tête, comme d'habitude, et vous voilà cerné par une demi-douzaine de programmes que les anciens avaient coutume d'appeler des jeux vidéo. Borné, oui, vous êtes borné. Comment voulez-vous sortir indemne de ce vaisseau? En passant les cinq épreuves? Vous ne comptez pas prendre Alien Trilogy, j'espère? Il va vous demander de parcourir près de dix-huit niveaux sous les ordres d'une faaaaaaamme! Parlez plus bas, on va nous entendre... D'accord, vous aimez le rendu des personnages, mais

ce n'est pas une raison. Choisissez donc le Pyramid Intruder, vous pourrez ainsi mettre à l'épreuve vos réflexes au long des huit niveaux proposés. Qu'est-ce qu'elle a, la maniabilité? On est sur 3DO Mossieur! Et pourquoi pas la suite d'un des tout premiers jeux du tigre [Oups! personne ne m'a entendu?], pardon, de la Jaguar.

#### LE DERNIER SOUFFLE **DU CAPITAINE**

Là! Battlemorph! Et sur CD-Rom en plus! Vous pouvez aller sous l'eau et progresser en sous-sol, à présent. Vous en dites quoi?... Trop dur? L'habitude palliera ce problème. Ah! j'ai compris,



Battlemorph est la suite de Cybermorph et nécessite le lecteur CD-Rom du Jaguar pour

vous voulez affronter la créature sur votre propre terrain: la réflexion. Choisissez donc Star Trek. The Next Generation. L'aventure est immense et vous aurez tout loisir de diriger l'équipe des nouveaux "routiers" de l'espace. Non? Mais il n'en reste plus qu'un, et si nous ne choisissons pas très rapidement, la reine va exécuter sa sentence. Voilà The Daedlus Encounter sur 3DO... Vous n'allez pas me dire que vous n'appréciez pas la qualité des séquences cinématiques incrustées sur les images de synthèse? C'est interactif, vous savez? Alors... vous êtes d'accord?" Sans avoir eu le temps de se retourner, le capitaine Kyle sentit un fort courant d'air frais lui glisser sur l'échine. Un

tentacule visqueux vint lui saisir la che-

Star Trek: The Next Generation est un jeu d'aventure très sophistiqué (3DO, Spectrum Holobyte).

ville, un autre le bras, un troisième le cou. Il voulut crier mais il était trop tard, et puis... à quoi bon crier, tout le monde sait que dans l'espace personne ne vous entend hurler...

#### **NEPTUNE** IN THE SKY WITH DIAMONDS

#### Contre toute attente, la Neptune n'était pas présentée officiellement lors du CES.

Seuls quelques privilégiés étaient en mesure de jeter un coup d'œil à la bête.Pour information, sachez que cette Neptune est en fait la MD + la MD 32X regroupées en une seule et même console. On obtient alors une console noire assez compacte, au design élégant et qui a l'avantage de ne pas dévorer trois prises de courant ni de vous embrouiller dans trois mètres de fil pour les divers branchements. Il est évidemment plus logique d'attendre le lancement de la Neptune sur le marché puisque cela vous reviendra moins cher que d'acquérir une MD puis un 32X... CQFD.



Voilà donc l'aspect de la bête. Très compacte et particulièrement élégante.



The Daedlus Encounter est un subtil mélange de film

interactif et de jeu de réflexion (3DO, Virgin).

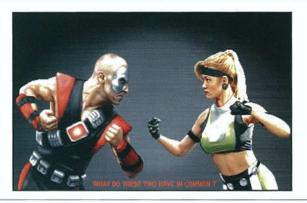




#### MORTAL KOMBAT III: LE SCOOP!

Voici donc les premières images du très attendu MK III (Williams).

A titre d'info de dernière minute, sachez que les combattants se composeront de douze nouveaux personnages et de quatre anciens (Sonya, Kano, un cousin de Lyu Kang, et un inconnu), et que chacun de ces combattants aura à sa disposition une dizaine de coups spéciaux, au lieu de quatre dans la version initiale. La borne d'arcade devrait arriver en France d'ici à deux ou trois mois.





#### LA GAZETTE DE LAS VEGAS

#### PAD' PSX! S'EN REMETTRA-T-ON?



Eh non, aucune PS-X n'était presentée par les éditeurs, ni même par Sony. Seules deux PS-X étaient en démo sur le stand de magasins qui proposaient également des nouveaux pads. Ces deux pads à l'ergonomie de qualité viennent de chez Asciware et proposent les Auto-fire habituels. Il va malheureusement falloir attendre quelques semaines avant de les trouver en France.

#### PAD' 3DO? NON MAIS, VOUS PLAISANTEZ?



A vue de nez, nous avons bien dû voir une cinquantaine de 3DO sur tout le salon. En ce qui concerne le pad que vous voyez en photo, c'est Capcom qui en est le concepteur. Un pad 6 boutons au "design spécial SSF II", paraît-il. On l'a bien en main mais on ne peut s'empêcher de penser aux joysticks de notre jeunesse...

#### VIRTUA BOY: UN INTÉRET VIRTUEL

Malgré le terme "virtua" dans son nom, il s'agit d'effets stéréoscopiques plus que de réalité virtuelle, ou même de vraie 3D.

On ne peut pas se "déplacer" dans un monde en 3D, tourner par exemple autour des objets. On a juste l'impression d'une... 3D! Les effets 3D sont créés grâce à la gestion d'une multitude de plans par un processeur RISC 32 bits plutôt balèze. Sur ce point, Nintendo a réussi sa machine.

Mais si les jeux sont amusants (un espèce de Star Fox en 3D fil-de-fer, un shoot-them-up à scrolling horizontal, un combat de boxe, un flipper, un Mario style Game & Watch ...), ils n'ont rien de révolutionnaire, hormis leurs petits effets 3D. L'écran, très net, est monochrome: une seule couleur, le rouge, déclinée dans ses dégradés. Deux haut-parleurs permettent d'avoir une restitution du son stéréo de qualité, même si le chip sonore est le même que celui de la GB. La manette, qui sert aussi de console, est ergonomique et pratique. Le système de jeu rend la Virtua Boy assez peu pratique d'utilisation, la surface devant être plane pour jouer.

La Virtua Boy, pas inintéressante par quelques-uns de ses aspects, ne comble cependant pas nos attentes d'un produit un peu plus ambitieux de la part de Nintendo!

Placez vos yeux dans la partie supérieure, et utilisez le paddle pour vous diriger. Si ce truc est portable... je suis insubmersible!

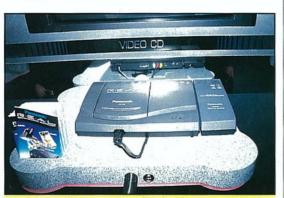


#### MPEG YOUR PARDON?

Goldstar, l'un des géants de l'électronique corréenne, propose aux possesseurs de 3DO le GPA 511 M (rien de mieux qu'un nom évocateur pour booster les ventes d'un produit!) pour la modique somme de 50 dollars (300 francs).

Le GPA 511 M est un lecteur de CD vidéo. Raccordé à votre 3DO, il permet de lire les CD-Rom sur lesquels ont a placé des clips vidéo ou bien carrément des films. Support comparable à la cassette vidéo, à la différence qu'on ne peut effacer ou réisncrire des informations, ces CD comportent le plus souvent un film digitalisé d'une qualité supérieure au système VHS des magnétoscopes, mais cependant inférieure au Compact Disc Video.

Cela est rendu possible grâce à une norme de compression, appelée MPEG (Motion Picture Expert Group), qui comprime les données animées. Seul problème: on en est à la génération supérieure, le MPEG-2, et Sony et Philips viennent d'annoncer une nouvelle norme pour le Video CD. Conséquence directe: le stantard actuel est condamné! Bien essayé, Goldstar!



L'extension Video CD est l'appareil collé sur le côté droit de la nouvelle FZ-10 de Panasonic.





The 11th Hour (Virgin). Une jeune femme a disparu dans une maison maléfique. Vous vous lancez à sa recherche. Séquences vidéo, horreur et images en 3D splendides par les auteurs de 7th Guest.

# L'INVASION DE L'AUTRE MONDE

Pour tous ceux qui n'ont encore qu'une 16 bits dans leur salon, le CES de Las Vegas était décevant (voir le reportage exclusif de notre envoyé spécial Spy Tintin). Les jeux pour Megadrive et Super Nintendo sont de moins en moins nombreux!

I faut désormais compter avec l'arrivée des nouvelles consoles 32 bits. Apporteront-elles dans leur sillage, et ce dès leur disponibilité, un cortège de nouveaux jeux? Rien n'est moins sûr! Il faut en effet entre six mois et un an pour faire un jeu.

Heureusement, la solution semble venir des éditeurs de jeux du monde PC (ordinateurs PC et compatibles), qui annoncent, les uns après les autres, la disponibilité prochaine de leurs jeux sur PS-X et/ou sur Saturn. Pourquoi cette avalanche de conversions sur des consoles jusqu'ici plus ou moins boudées par les éditeurs de jeux PC? Les jeux actuels sur ordinateurs sont très souvent sur CD-Rom.

#### LES JEUX PC SUR LES CONSOLES DE DEMAIN, C'EST AUJOURD'HUI!

Le support privilégié des consoles 16 bits, la cartouche, empêchait toute conversion sur MD ou SFC. La conversion des graphiques du PC, dont la réalisation occupe une grande part du temps de développement d'un jeu, est rendue possible sans trop de perte de qualité grâce aux capacités graphiques de ces nouvelles consoles. Leurs palettes de couleurs et la résolution de leurs écrans sont égales, ou supérieures, à ce que proposent les PC. Résultat: des dizaines d'éditeurs

s'engouffrent à présent dans ce nouveau marché, trouvant là une occasion unique de rentabiliser les coûts de développement de jeux sur CD-Rom. En effet, les ventes de jeux sur PC sont une plaisanterie comparées à celles que l'on peut

> espérer sur consoles. Myst, précurseur de ce mouvement, est disponible par exemple sur Saturn après les versions Mac puis PC. Petite visite parmi quelques titres forts sur PC CD-Rom, qui devraient être convertis rapidement sur les consoles nouvelle génération.



Stonekeep (InterPlay). Un jeu de rôles orienté résolument action.
Vous arpentez donjons et labyrinthes, taillant, tranchant et lançant des sorts sur les sales bêtes que vous rencontrez.



Lands of Lore II (Virgin). Encore une petite promenade dans un monde d'héroic-fantasy. Question graphismes, le recours aux Silicon Graphics promet de belles images comme on aimerait en voir plus souvent!



Creature Shock (Infogrames). Dans un univers en 3D précalculée, vous luttez contre des hordes extraterrestres qui, après avoir retrouvé la sonde Voyager, ont décidé d'aller envahir la Terre.

#### CAPCOM NOUVELLE GÉNÉRATION

Capcom découvre enfin l'existence de plates-formes de jeu un peu plus modernes ques les consoles 8 et 16 bits. L'éditeur nippon a annoncé qu'il travaillait sur des projets pour les consoles 32 bits (Saturn et PS-X) et pour PC! Trois ans après le monde entier, Capcom s'aperçoit de l'existence de l'ordinateur le plus répandu au monde!

#### ET UN JEU SATURN, UN!

L'inénarrable Rocket Science a annoncé sa volonté de convertir sur Saturn une simulation d'avions de combat de la Première Guerre mondiale sur PC qui utilisera moults animations, digits' et tout et tout...

#### ON THE EDGE AGAIN



Sanyo nous dévoile son premier jeu sur 3DO, et il ne s'agit ni plus ni moins que d'un jeu d'aventure. Cet Edge risque de passionner bon nombre de RPG-maniaques, car le personnage évolue en changeant de corps. Par ailleurs, il faut agir vite (l'aventure est limitée dans le temps). Edge donne l'impression de pouvoir tenir la route et son scénario itou. Reste maintenant à tester sa jouabilité et sa durée de vie.

#### ET UN JEU PS-X, UN!

Taito annonce qu'il va réaliser un shoot-them-down incessamment-bientôt sur la 32 bits de Sony. Ce sera bourré de 3D, sur huit niveaux et ça devrait nous estomaquer!



Dark Force (LucasArt). Doom est à la mode est des clônes fleurissent tous les jours. Mais celui-ci, basé sur la série Stars Wars, est quasiment l'un des meilleurs!





#### COMANCHE SUR LE SENTIER DE LA GUERRE



NovaLogic (SNIN, juillet).



NovaLogic (SNIN, juillet).



NovaLogic (SNIN, juillet).

Cette simulation d'hélicoptère est une des plus fameuses du monde PC. Les développeurs ont fait des merveilles pour faire tenir ce jeu sur une simple cartouche SFC de 4 méga. L'animation est rendue possible grâce à une puce Super FX (la nouvelle génération, un peu moins buggée!). A bord d'un hélicoptère Comanche, vous gambadez de vallées en canvons, en shootant tous les jets, tanks et hélicos que vous croisez. Le jeu est beaucoup moins bourrin qu'on pourrait le croire. Pas moins d'une trentaine de missions mettront vos nerfs de pilote à rude épreuve.

#### SUR LES TRACES DU GORILLE

Rare, le studio de développement anglais à qui l'on doit Donkey Kong Country, travaille actuellement sur un nouveau jeu utilisant la même technique. Il s'agit de l'adaptation d'un film de J. Bond qui s'appellera "Goldeneye".

#### VR: UNE RÉALITE ENFIN TANGIBLE?

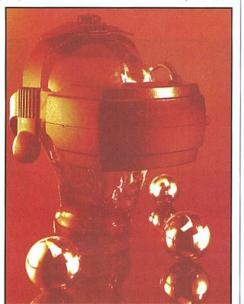
Alors que Sega, Atari et Sony ont planifié des systèmes de réalité virtuelle pour leurs consoles respectives mais ne montraient rien, le C.E.S. ne dévoilait guère qu'une demidouzaine de produits concurrents.

Même si, jusque dans son appellation, la réalité virtuelle est contestable,

elle n'en reste pas moins une évolution technologique importante. Importante car elle permet une vision nouvelle des écrans qui nous entourent (TV, PC, jeux vidéo), impliquant une nouvelle orientation du jeu vidéo. Sega fut l'un des premiers constructeurs à annoncer un casque de réalité virtuelle pour sa console, mais rien ne fut présenté sur le C.E.S. Atari et Sony n'ont pas tardé à entrer dans la danse mais, encore une fois, ces systèmes sont en cours de développement, et la perfection n'est pas encore au rendez-vous. En fait, aucun de ces trois constructeurs n'était en mesure d'annoncer un projet à peu près avancé, alors qu'une demidouzaine de fabricants américains sont déjà sur la brèche et présentaient le fruit de leurs recherches. C'est quand même un monde, non?

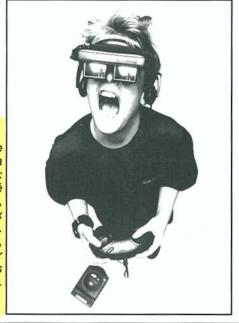
Fait important, la plupart proposaient des lunettes et non plus des

casques, le poids ayant considérablement diminué. La plupart se branchent sur PC, consoles ou télé et permettent de jouer soit à des jeux déjà existants (Doom, Magic Carpet) soit à des programmes destinés à la seule réalité virtuelle (lire "Soyez virtuels... en réseau!")... Résultats des courses? Les différentes lunettes proposées sont encore très chères (entre 2 000 et 4 000 francs) et ne conviennent pas (ou mal) à tous les genres de jeu. De plus, aucun des fabricants n'était en mesure de présenter un matériel regroupant fiabilité, légèreté et faible coût, tous éléments qui pourraient imposer le produit auprès du grand public. Conclusion: la réalité virtuelle, c'est encore pour les riches amateurs de mal de mer, et les concepteurs ont encore pain sur la planche.



Le casque Cybermaxx n'a rien de très original si ce n'est son prix: 4 200 francs. Vous me direz, il est solide...

Certainement la paire de lunettes qui nous aura le plus impressionnés: son stéréo, possibilité de voir des films en 3D, de jouer à des jeux du genre de Doom. Malheureusement, il vous faudra débourser environ 3 000 francs (lunettes "Virtual i-O").



#### LA GAZETTE DE LAS VEGAS

#### **GIBSON EN FILM**

Les amateurs de cyberpunk vont être aux anges: Gibson, le chef de file de la littérature de sciencefiction cyberpunk, a participé à un film, "Johny Mnemonic", qui sortira cette année chez Tri-Star. Johny est un courrier qui transporte des données dans un chip inséré dans sa boîte cranienne. Mais il y a surcharge et Johny doit les livrer rapidement s'il ne veut pas finir lobotomisé! Evidemment, des tas de personnes lui courent après pour récupérer ses datas. Sony en assurera la version pour MCD, PC et Mac ainsi que PS-X.

#### SOYEZ VIRTUELS... EN RÉSEAU!

Au rang des nouveaux jeux pour la Réalité Virtuelle, Titus nous dévoile un jeu de stratégie multijoueur qui risque dans les mois à venir de faire couler beaucoup d'encre, j'ai nommé F-Tank. Le principe est simple: le nez chaussé des lunettes "Virtual i-O", vous pénétrez virtuellement dans le cockpit du tank, et devez détruire les trois bases ennemies. Il vous sera possible de créer vos alliances, de converser par l'intermédiaire d'une radio à fréquence piratable (vos ennemis peuvent vous écouter), et de vous déplacer à l'aide du clavier de vos PC et bientôt de vos manettes PS-X et Saturn.







# DISPARITION DE SIX HÉROS DE COMIC AU PROFIT DU JEU VIDÉO!

D'après un récent rapport du Comité de survie du comic (CSC), six héros des comics américains ont déserté la bédé au profit des écrans télé. Enquête.

e rapport confirme les rumeurs qui couraient depuis une année déjà, selon lesquelles le jeu vidéo vampiriserait de plus en plus les héros de comic. La démarche des fabricants de jeux vidéo est simple. Ils appâtent la star avec quelques billets subrepticement glissés dans son collant, ils l'immobilisent (tant bien que mal), lui font dégoiser ses antécédents et l'enferment aussi sec dans une boîte - communément appelée ordinateur. Les chances d'un super-héros d'échapper à ce traquenard sont faibles. Seul Lobo peut aujourd'hui s'enorgueillir d'avoir massacré une trentaine d'éditeurs avides avant d'avoir rendu les armes...



Le jeu dans lequel il évoluera d'ici à Noël 95 sur Saturn et PS-X, puis sur Ultra 64, ne pouvait être qu'un jeu de combat utilisant les toutes dernières techniques d'environnement 3D.



Nos reporters à Las Vegas ont indiscrètement zieuté une démo de ce jeu chez Ocean. La preuve est faite que Lobo a été kidnappé, ainsi que le père Noël (voir nos photos). Notre envoyé spécial à Mega City One nous confirme par ailleurs que Judge Dredd a fait l'objet de l'un de ces "tranferts". C'est vers la SNIN, la MD, la GB et la GG qu'il se trouvera déporté d'ici à la fin de l'année, et c'est dans un jeu de platesformes/tir de douze niveaux que ses kidnappeurs l'obligeront à évoluer.



Acclaim, qui a revendiqué l'enlèvement, nous apprend que le jeu sortira en parallèle avec le film du même nom, où le musculeux Sylvester Stallone tiendra la vedette.



Le groupe terroriste Acclaim serait également à l'origine de la disparition de Turok, le célèbre chasseur de dinosaures. Après avoir acquis de la plus légale des manières les comics Vaillant, ils ont décidé d'utiliser ce personnage dont la première apparition dans les Dell Comics remonte à 1954. Nous sommes d'ores et déjà en mesure de vous annoncer qu'il sera le personnage principal du premier jeu Ultra 64 d'Acclaim, et qu'il évoluera dans un jeu d'aventures/action.



Il vous faudra fouiller toutes les pages pour récupérer les objets indispensables à votre survie.



La baston n'est pas la seule alternative. Vous devrez aussi réfléchir pour vous sortir de cette pièce étrange.

#### UN JEU COMIX! Foin d'Astérix ni même d'Obélix

dans ce nouveau jeu sur MD prévu pour l'été. Par contre, le comic est à l'honneur. En effet, Comix Zone vous invite à incarner un jeune dessinateur "happé" dans sa BD par le Vilain qu'il a luimême créé. Vous devrez donc vous frayer un chemin au travers des cases et des pages de votre propre BD, avant d'affronter le boss de fin, Mortus, votre Frankenstein. Un comic interactif, très coloré, qui plaira certainement aux amateurs de beat-them-all et de bandes dessinées.

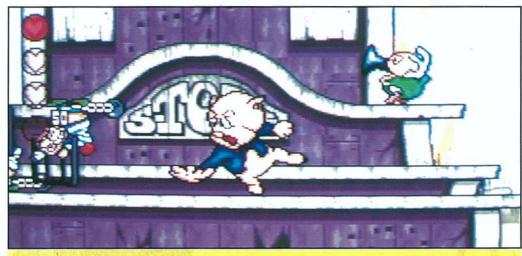


Le problème est grave et les cas de disparition fréquents (Punisher chez Capcom, Superman chez Sunsoft...). Si

vous constatez vous-même des cas de ce genre, n'hésitez pas à contacter le Comité de survie du comic.







Porky Pig's (SNIN, Sunsoft).

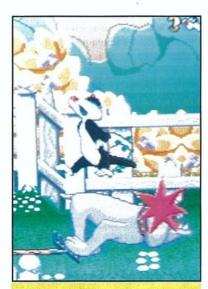
## LA TÉLÉVISION RECYCLE SES VEDETTES

Devant la perte d'audience de certaines émissions, les syndicats télé bradent leurs vedettes de cartoon.

a crise frappe de plein fouet les scènes télévisuelles américaine et européenne. Le désamour à l'égard de la boîte à images n'est pas récent et ce sont les jeux vidéo qui en tirent (malheureusement?) le plus grand profit. Les premières vedettes victimes de la crise ne sont autres que Porky, Speedy Gonzales, et Titi et 'Ro Minet. Ce sont dans des jeux de plates-formes assez classiques qu'ils retrouveront une couverture sociale. Et c'est la console Super Nintendo qui accueillera leurs ébats. Sunsoft est certainement derrière cette opération de recyclage.



Speedy Gonzales (SNIN, Sunsoft).



Titi et grominet (SNIN, Sunsoft).

A propos de Sunsoft, il est à présent certain que l'adaptation de Scooby Doo sur MD et SNIN est planifiée pour le courant de l'année. Le jeu a subi un sérieux lifting puisqu'il reprend le principe de certains jeux d'aventure PC tels que Day of the Tentacle: vous choisirez vos actions grâce à des mots-icônes (Parler, Prendre...).



On remarquera que, après son passage sur la Super Nintendo, Batman arrive, avec son acolyte Robin, sur MD et GG. Vous pourrez choisir soit Batman, soit Robin, pour évoluer dans un jeu de plates-formes/tir aux personnages très maniables.



Batman and Robin (MD-GG, Sunsoft).

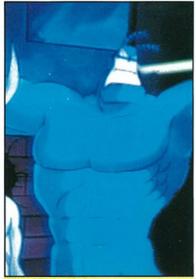


#### **BATMAN FOREVER**

C'est Acclaim qui a été choisi pour réaliser les effets spéciaux du film "Batman Forever", avec Val Kilmer dans le rôle-titre. Le jeu vidéo (encore Acclaim, pour les supports Sega et Nintendo) vous permettra de revivre les aventures de ces deux héros (mode 2 joueurs, huit niveaux...) dans un jeu d'aventure/action que personne n'a eu encore l'autorisation d'admirer. Atari annonce qu'une version est prévue pour la Jaguar.

#### SPAWN ET SONY: MÊME COMBAT!

L'enfant chéri de Todd McFarlane (et de bien d'autres, d'ailleurs) fait enfin l'objet d'une adaptation pour vos consoles favorites (SNIN, MD, PS-X). Aucune info n'a filtré quant au genre de jeu qui abriterait ses évolutions, mais cela risque d'être assez violent. Si vous ne connaissez pas Spawn, ruez-vous dans la librairie la plus proche. Vous ne le regretterez certainement pas.



The Tick (MD-SNIN).

Le dernier de notre exhaustive – et néanmoins complète – série est un insecte peu connu dans nos contrées, puisqu'il sévit exclusivement aux Etats-Unis, The Tick. Son adaptation sur MD et SNIN a pris un sérieux retard puisqu'elle était prévue pour novembre: quarante-quatre niveaux, c'est du boulot....





# LE CINÉMA AU SERVICE DU JEU VIDÉO

Le film interactif est un genre très contesté...
Les produits de ce type présentés au CES peuvent-ils emporter l'adhésion de ses détracteurs?

n a longtemps reproché aux films dits "interactifs" de ne pas être assez... interactifs. Certains trouvent que les actions sont trop limitées, d'autres notent que la digitalisation des séquences est médiocre. Ils ont souvent raison. Mais l'expérience de certains éditeurs (Digital Pictures et American Laser Games, pour ne pas les nommer) dans ce domaine commence à

porter ses fruits, et le C.E.S. était une bonne occasion de mesurer l'avancée des progrès en ce domaine. La plupart des jeux American Laser Games (ALG) sont des jeux de tirs, et peuvent se jouer à deux simultanément (l'utilisation du revolver est d'ailleurs hautement recommandée). On compte parmi ceuxci Space Pirates, où vous investirez une station spatiale alliée que des pirates ont envahie. Crime Patrol, pour sa part, vous mettra dans la peau d'un membre d'une escouade de police à la recherche de malfrats, tandis que Drug War vous obligera à combattre virtuellement les plus grands bandits du cartel de Medelin. Fidèle à la tradition, ALG ne nous propose que des jeux de tir. Digital Pictures, de son côté, prépare des conversions de Supreme Warrior, Corpse Killer et Slam City (testés dans ce numéro sur MCD) sur 3DO.



Drug Wars (3DO, ALG, mars).



Crime Patrol (MCD, ALG, mars).

En définitive, l'on constate que, pour ce type de jeu, les jeux de tir s'en sortent mieux que les autres. Pour ces derniers, la gestion se révèle trop difficile, et l'interactivité n'est toujours pas au rendez-vous...



Space Pirates (3DO, ALG, mars).



Supreme Warriors (3DO, Digital Pictures, février).



The Mask sur SNIN et MD est un beat-them-all long de sept niveaux.



Stargate sera converti sur la plupart des supports 8 et 16 bits. Le personnage est assez maniable et son périple ardu.

#### DU GRAND AU PETIT ÉCRAN

Il n'est pas rare que des personnages de cinéma échouent sur consoles. Souvenez-vous des "hits" de l'année dernière. Cliffhanger, Last Action Hero, ou Hook. Chaque année apporte son lot de transfuges. On reprend les plus grandes productions américaines et on les adapte. Le résultat est d'ailleurs souvent navrant. En vrac, nous aurons droit cette année à l'adaptation de The Mask et The Shadow sur SNIN et MD, deux beat-them-all qui risquent d'en refroidir plus d'un, mais également à celles de True Lies (ie vous mentirais si je vous disais que Ze Killer en a pensé du bien...) et de Stargate (déjà plus acceptable).

#### DU PC À L'ARCADE EN PASSANT PAR LA 3DO!

Voici quelques titres qui devraient arriver sur votre 3DO d'ici à quelques mois: on commence par les adaptations de Doom, Doom II: Hell on Earth, Myst, Wing Commander III, et The 11th Hour. Et on finit avec l'arrivée des dinosaures de Primal Rage. Beau programme.





# DES GANGS RIVAUX LA GAZETTE DE LAS VEGAS SE DISPUTENT LE CONTRÔLE DU QUARTIER NORD DE LAS VEGAS

Des affrontements d'une rare violence ont fait plus d'une dizaine de blessés dans les quartiers nord de la ville. Le contrôle des réseaux de prostitution semble avoir été l'enjeu de cette boucherie. La police enquête.

e sont bien six gangs rivaux qui se sont affrontés de 23 h 00 à l'aube dans notre cité", nous révèle le commissaire Marlowe, chargé de l'enquête. "Nous connaissons trop bien ces individus: tous ont un casier, tous sont recherchés pour plusieurs homicides. Le premier groupe de terroristes se fait appeler le gang des Mortal



Mortal Kombat II (32X, Acclaim, mai).



la version 32X est différente dans le sens où elle se rapproche beaucoup plus de la version arcade.



FX Fighter (SNIN, GET, mai).

c'est sans crainte que nous pénétrâmes le fief des Eternal Champions, le quartier de Megacédé. Les abordant, nous leur avons trouvé une mine superbe. D'après les coupures de presse que nous avions pu consulter, leurs méthodes de combat nous ont paru avoir beau-

Namco, voudrait conquérir la Sninmania et la Megadri-

Rodés aux interviews-choc,

vulie. Vaste programme.



Weaponlord (SNIN-MD, Namco, juin).

Kombat II, section 32X. Il est composé des mêmes combattants que le trop célèbre Mortal Kombat II, section MD. Mais leur rage n'est toutefois pas comparable. Ils sont plus robustes, plus fins... plus sanguinaires!" Après ces révélations, nous sommes partis sur les traces d'un gang qui semblait beaucoup moins dangereux (courageux, pas téméraires, les reporters), celui des FX Fighters. Ils sont au nombre de huit et leur chef a pour nom Super FX 2. Leurs coups spéciaux, nombreux, ne sont que de pâles copies de ceux de Virtua Fighter. Il faut dire que leur environnement (quartier SNIN 16 bits) ne s'y prête guère. Nous sommes ensuite passés directement aux Weaponlord, un gang de sept membres qui ne se déplacent pas sans épée. On a pu dénombrer une dizaine d'attaques particulières par combattant, et leur chef,



Le fait de posséder des armes confère au jeu de combat une toute nouvelle dimension.



La présentation d'Eternal Champion sur MCD a fait l'objet d'un soin tout particulier.

coup évolué. Depuis la scission de leur groupe de Megadrivulie, ils ont en effet récupéré neuf nouveaux combattants et

ont appris à achever leurs adversaires à la manière des "Mortal Kombattants".

Dans le quartier de Megadrivulie, on n'aime pas les journalistes, et nous avons dû fuir la queue entre les jambes... avant de nous retrouver du côté de Jaguar Boulevard, hanté par le gang de l'Ultra Vortex. Une bande de dix combattants dont l'occupation principale consiste à ridiculiser les Ninjas Kasumis. Ils ne sont pas prêts



Eternal Champions (MCD, Sega, mars).



Ultra Vortex (Jaguar, Atari, avril).

de se faire virer de leur squatt, ceux-là...

... à moins que les deux loubards venus du parc Arcade Zone, dont les noms restent encore un mystère, ne viennent ne les en déloger. Ils vivent depuis toujours dans le parc (une véritable forêt), manient l'épée avec dextérité et la magie n'a plus de secret pour eux. Ils paraissaient avoir sérieusement l'intention de s'installer sur Jaguar Boulevard.

Ça commençait à chauffer un peu trop sérieusement pour nous à Las Vegas, et nous avons cru bon de ne pas nous aventurer plus avant. Mais nous traiterons certainement avec chacun de leurs chefs dans les semaines à venir. Peut-être pourrons-nous alors mieux comprendre pourquoi le sang a coulé à Las Vegas...



Titre non communiqué (Jaguar, Arcade Zone,



Les simulations sportives étaient à l'honneur lors de ce C.E.S. Ceux que le mot "sport" fait frémir ont bien du souci à se faire.

'engouement pour le basket, le foot américain, le base-ball ou le hockey est sans précédent aux Etats-Unis. Les éditeurs l'ont compris et n'ont pas cessé de nous noyer sous la vague des énièmes versions de leurs simulations phares. Certains apprécieront, d'autres moins. Veillez à ouvrir le bon œil, toutes ces simulations se ressemblent et s'assemblent presque. On va commencer par le moins couru des genres pour finir par le plus apprécié. Les adeptes du sport en salon trouveront bien une suite quelconque à se mettre sous la dent.

#### LE BASE-BALL

Deux jeux sur Megadrive se distinguaient de la masse. Ils proposaient 24 méga d'un réalisme à toute épreuve et offraient la majorité des 700 joueurs présents lors de la saison 95. Si vous êtes amateur, l'un de ces deux titres aura certainement d'ici à mars investi votre ludothèque.



Qui de World Series Baseball (en photo) ou de Hardball 95 (MD, Accolade) aura le dessus?

#### LE FOOTBALL **AMÉRICAIN**

Pour le football américain, nous nous trouvons encore une fois devant deux jeux. Le premier nous vient de la section sport de Sega et n'est rien d'autre que la suite de NFL 94. NFL Quater-

# LA GAZETTE MUSCLES, SUEUR ET CHARENTAISES...

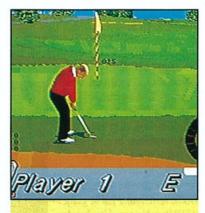
back Club (le second) est une production d'Acclaim et sera certainement décliné sur la plupart des supports existants (dont la MD 32X avec possibilité de zoom...). NFL Quaterback Club vous permet de choisir vos quaterbacks, mais vous aurez moins d'équipes à disposition que dans la suite de NFL 94. Les stratégies diffèrent largement d'un jeu à l'autre.



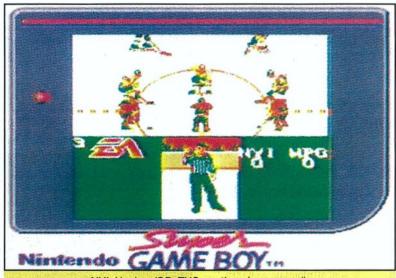
NFL Quaterback Club sortira sur tous les supports. La version 32X est particulièrement impressionnante.

#### LE GOLF

Ouh! la, la, si je vous énumérais tous les jeux qu'Accolade compte sortir sur PC avec sa licence de Jack Nicklaus, vous ne me croiriez pas. Sur MD vous aurez bien du mal à vous lasser de Jack Nicklaus Golf 95 (à part peut-être en 96...), et sur 32X vous ne pourrez vous passer de Fred Couples Golf, puisqu'il est le seul à ce jour.



Jack Nicklaus Golf 95 sera disponible en février sur MD et tire son épingle du jeu en proposant des modes de compétition peu courants.



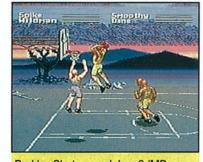
NHL Hockey (GB, THQ, sortie prévue en mai).

#### LE HOCKEY **SUR GLACE**

Outre un jeu de hockey de rue qui n'avait rien de transcendant, on pouvait découvrir Gretsky and the NHLPA All Stars sur MD ainsi qu'une version très sympa de NHL Hockey 95 sur GB. Ne restez pas de glace.

#### LE BASKET

Barkley Shut up and Jam 2 est un peu plus peaufiné que la première version, mais reste toujours aussi moche. NBA Action 95 est une simulation tout ce qu'il y a de plus agréable et propose d'incarner David Robinson. White Men Can't Jump est une simulation de basket de rue en 3D temps réel, qui exploite bien le hardware de la Jaguar.



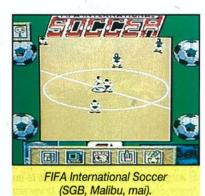
Barkley Shut up and Jam 2 (MD, Accolade, mai).

#### LE FOOTBALL

Seuls deux jeux de foot étaient visibles. FIFA International Soccer sur GB et Elite Soccer, également sur GB. Les deux sont très axés simulation et proposent les options traditionnelles de leurs grands frères.



NBA Action 95 (MD-GG, Sega, avril).



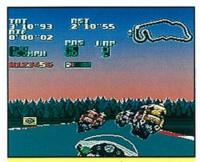
**CONSOLES + 52** 

#### \*\*\*

#### \*\*\*

#### LES SPORTS MÉCANIQUES

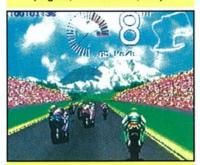
Ce sont les course de motos qui ont actuellement la cote. Voyez Kawazaki Superbike sur MD, ou Wild Trax FX sur SNIN, et vous comprendrez que vous n'avez encore rien vu. Au passage, un jeu très proche de Wild Trax FX va également sortir sur MD 32X, et Burn Out arrive sur Jaguar. Power Drive Rally, quant à lui, n'est rien d'autre qu'un Power Drive avec des décors améliorés, qui tourne sur Jaguar.



Kawazaki Superbike Challenge (MD-SNIN, Time Warner, avril).



Power Drive Rally (Jaguar, Time Warner, mai).



Burn Out (Jaguar, mai).



Voici le dernier-né de Williams avec la technologie Silicon Graphics: Kyle Petty's Racing sur SNIN.

#### LA JAGUAR EXISTE: J'AI RENCONTRÉ SES ACCESSOIRES!

Atari continue son petit bonhomme de chemin, proposant de plus en plus de jeux et des tas de petits bidules à connecter sur une Jaguar. On commence avec le lecteur CD de la Jaguar, qui devrait sortir d'ici à deux mois, sur lequel étaient présentés quelques films ("Les Dents de la mer", "Retour vers le futur"...). On continue avec le Jag Link, qui permet de connecter deux consoles (180 francs environ, sortie mi-95). Le Jaguar Voice/Data Communicator, quant à lui, est un modem avec lequel les utilisateurs de la console pourront jouer par téléphone tout en se parlant (1 000 francs environ, sortie automne 95). Le casque de Réalité Virtuelle devrait être disponible à Noël officiellement (comprenez pas avant l'année prochaine!) pour 1 200 francs à peu près. Dernier truc qu'on peut connecter sur sa Jaguar, à part un pot de chambre/moulin à café, un Set-Top Box, qui permet de recevoir des chaînes de



La Set-Top Box (Time Warner-Atari).

TV interactive. C'est réalisé en coopération avec la Time Warner, n'existe qu'en marché-test aux Etats-Unis et, comme toutes les expériences de TV interactive, cela a de grandes chances de foirer, on ne vous le cache pas!

#### LA GAZETTE DE LAS VEGAS

#### DMA: LA RÉALITÉ HOLOGRAPHIQUE

La société DMA (Dimensional Media Associates) a conçu toute seule comme une grande un système de projection holographique impressionnant. Au lieu de voir une image plate sur un écran 2D, on assiste à une proiection en 3D sous la forme d'un hologramme projeté dans l'espace à l'aide de rayons laser. Le procédé est tellement réaliste qu'on ne peut s'empêcher d'avancer les mains pour essayer de toucher l'image! Les premières applications concernent les musées, mais DMA espère bien tenter de convaincre les industriels du coin-up. Sega avait d'ailleurs sorti il y a deux ans deux jeux d'arcade utilisant des hologrammes, mais d'une qualité dix fois moins bonne que le système High Definition Volumetric Display de DMA.



Le premier jeu d'E.A. sur MD 32X. Remarquez le look de la préversion d'une cartouche 32X.

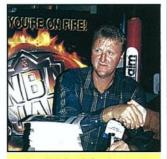
#### LE POINT SUR LE POING (OU LE POINT TOUT COURT)

Pour son premier jeu sur MD 32X, Electronic Arts a choisi de proposer un jeu de boxe (une version MD est également prévue). Largement inspiré de Punch Out pour la partie graphismes, il se démarque néanmoins par la possibilité de jouer à deux et par le nombre de coups spéciaux disponibles par personnage. Il est prévu pour le mois de mai. Acclaim, pour sa part, annonce la sortie prochaine d'un jeu de boxe mettant en scène George Foreman: 24 méga, 20 adversaires, un large panel de coups pour 4 versions détonantes (SNIN, MD, GG, GB).

#### AGRESSÉ PAR UNE BRUTE BLONDE DE 2 MÈTRES DE HAUT!

Le filou était un personnage caché dans un jeu vidéo du nom de NBA Jam Tournament Edition. Il s'appelait Larry Bird. Il est actuellement sous les verrous après une scéance de dédicace qui a mal tourné. Harassé de serrer des mains, il les a tout bonnement broyées. La démarche passa inaperçue jusqu'à ce que Rouletabille Banane ne découvre le pot aux roses (il a les mains fragiles...).

Larry Bird est aujourd'hui passible de la peine de mort.



Ce cliché a été pris avant les tristes événements. Remarquez l'épuisement qui se lit sur le visage de Larry. Nos confrères de Las Vegas ne s'y sont pas trompés.

#### **BOOSTEZ (OU BLASTEZ) VOTRE PC**



La carte 3DO Blaster permettant de lire les jeux 3DO sur le CD-Rom de votre PC (ou sur celui de papa) est à présent disponible (aux Etats-Unis en tout cas). Mais on vous prévient tout de suite, pour arriver à brancher des trucs pareils sur la carte mère, ça tient plus du sport que du bidouillage informatique. Les cartouches, c'est quand même bien plus pratique...





#### CARNET MONDAIN

#### **NAISSANCES**

 R. Robbins, M. Mendheim, et R. Hicks sont heureux de vous annoncer la naissance de leur société de développement New Wave Entertainement. Cela serait passé inaperçu si ces trois personnes n'avaient travaillé sur des projets tels que Road Rash, Desert Strike, PGA Golf ou encore NHL All Star 95. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y a du potentiel.

#### **FIANÇAILLES**

- Après sept ans de vie commune, Electronic Arts et Bullfrog se décident enfin à se marier. En fait, c'est plutôt Bullfrog qui n'a su résister devant la dot amenée par E.A. Rappelons que Bullfrog est à l'origine de jeux tels que Populous, Theme Park, Syndicate ou encore le tout récent Magic Carpet. On leur souhaite plein de jolis petits jeux vidéo...
- Warner Music vient d'investir dans le capital d'Accolade près de 80 millions de dollars. Autant dire qu'il en fait à présent ce qu'il veut...

#### COMMUNICATIONS DIVERSES

- Recherche valise perdue à Las Vegas lors du récent C.E.S. Contactez Mytho chez Serpigame pour une éventuelle récompense.
- Nintendo, qui ne sait plus quoi faire de ses milliards de dollars, a pris deux décisions d'importance. La première, après plusieurs heures de négociation achamée, concerne le choix de la couleur de la peinture pour repeindre le "bunker" de Kyoto: noire. La seconde consiste en un flirt prolongé avec la société Reflection Technology.

#### **DÉCÈS**

- Ne croyez quand même pas que le rachat d'Accolade par Warner Music s'est passé dans la gaieté et la bonne humeur. Près de quatre-vingts personnes ont perdu leur emploi. Le killer adore quand c'est positif comme ça...
- A 54 ans, Raul Julia nous a quittés. Sachez que c'est lui qui jouait Gomez dans "Addams Family", et qu'il venait de terminer "SF II, The Movie" dans le rôle de Mr Bison. Paix à son âme.

#### SONY ET SEGA: LE GRAND AMOUR!

Sony est sur un petit nuage.

Editeurs et développeurs ne cessent d'encenser sa bécane, et, comme les gens de chez Sony sont humains, ils pètent les plombs. Remarquez d'ailleurs ce que nos deux espions ont récupéré à l'hôtel ou les équipes de Sony et Sega étaient descendues... C'est mignon, et pas ironique du tout. On attend de voir les pubs américaines (la publicité comparative est autorisée aux Etats-Unis) vantant les mérites des supports 32 bits. Il risque d'y avoir du rififi dans les moukraves.

"Sony souhaite la bienvenue à Sega", et ça sur une serviette. Prenez-le comme vous le sentez...



#### DES MUNITIONS POUR ZE KILLER

O.K.! il n'y avait pas grand-chose à voir sur le C.E.S. Mais il y avait quand même quelques daubes qui permetront à Ze Killer d'essayer son nouveau fusil à pompe SPAS-9 qu'il a reçu pour Noël. Heureusement, d'ailleurs, qu'on ne l'avait

pas emmené, notre Kiki, parce qu'on aurait certainement titré notre canard avec un truc sanglant du type:

"Massacre sur Las Vegas Boulevard"...



Swat Kats (SNIN, Hudson Soft, printemps).

#### L'ULTRA 64 EST ENCORE EN VIE!

Cela faisait longtemps qu'on avait pas entendu parler de future console de Nintendo. A première vue, les développeurs et ingénieurs ne sont pas complètement morts puisque Nintendo nous annonce qu'une équipe (la "Dream team") a été formée pour réaliser cette console (il faudrait voir à se dépêcher: Nintendo aurait décidé d'avancer sa sortie à Noël 95!) et préparer des jeux. Regroupant Nintendo, Silicon Graphics, Alias (qui réalise des outils de développement pour Silicon Graphics), Rare (à qui l'on doit DK Country et Killer Instinct, entre autres), MultiGen (outils 3D), Williams (MK arcade et Cruisin' USA), Paradigm, Spectrum Holobyte, DMA (auteurs de Lemmings), Acclaim... Paradigm est une compagnie prometteuse qui met en œuvre pour ses développements une technologie de 3D temps réel bien au point. D'ailleurs, Nintendo a été tellement convaincue qu'elle a expédié Shigeru Miyamoto, l'auteur de presque tous les succès de Nintendo (Zelda, Mario ...) avec son équipe pour travailler sur un jeu Ultra 64 avec ce groupe de développement.

#### APPRENEZ À FAIRE DES PETITS MICKEYS ANIMÉS

Un peu comme les écoles de programmation nippones, une école, Digipen, a ouvert ses portes au Canada. En deux ans, elle formera ses étudiants à devenir programmeurs de jeux vidéo sur SNIN, et bénéficie du "soutien" de Nintendo.

#### LAS VEGAS: UN C.E.S. TRÈS ZEN (ZE END)

Zen, le C.E.S. était zen! Par rapport aux myriades de nouveautés que l'on voit chaque année, aux trillions de petites merveilles que l'on essaye habituellement en salivant, aux légions de jeux délirants, l'exposition américaine était... comment dirais-je... reposante pour les journalistes! Exercice de style hésitant entre les vacances et la promenade, la visite de cette riante bourgade de Los Angeles a quand même permis à Banana de gagner quelques millions de dollars (trois pour être précis!), et à Spy de vérifier que les hamburgers sont toujours aussi infâmes aux Etats-Unis. En attendant que messieurs Sony et Sega arrêtent de faire semblant d'ignorer que tout le monde possède déjà Saturn et PS-X, et présentent leur quincaillerie officiellement, les éditeurs de jeux accueillaient le chaland avec deux nanars et trois cartouches programmées à la va-vite par des développeurs en manque de chromosomes Y! Toutes les maisons d'édition travaillent comme des forcenés sur des projets consoles nou-

velle génération (de la PS-X à l'Ultra-64), mais rien n'était dévoilé car les clowns du marketing des maisons Sega et Sony pensent que la politique de l'autruche ("Si on ne montre pas un produit officiellement, c'est qu'il n'existe pas!") va leur permettre de fourguer des tas de cartouches moyennes sur des consoles en fin de course! Vous n'avez donc pas louper grand-chose, ami lecteur, si ce n'est peut-être les jeunes topless et les machines à sous. Pour palier le manque, branchez-vous le premier samedi du mois sur Canal+, ou achetez un ticket du Millionaire. Nous, on vous retrouve pour le E3 (le salon qui remplace le C.E.S. en mai) pour la présentation officielle des nouveaux supports... A +!

Dossier réalisé par A.H.L., Banana San et Spy. Crédits photos: S. Grun, Spy et Banana.

# A BOUTIQUE FEMILAT

ture de stock passagère bien sûr !)

LIVRAISON : AU CHOIX !

Normal: livraison en 5 jours environ.

**CATALOGUE COULEUR GRATUIT** 

Tout en couleur, avec photos et résumés !

même, du lundi au vendredi. (Sauf réservations et rup-

· Colissimo : livraison le lendemain en région parisien-

ne («J+1»), le surlendemain en province («J+2»)

#### VIDÉOS, MANGAS À DOMICI

#### 10% DE REMISE? OH?

Toute commande reçue avant 14h est expédiée le jour- Des Points Toon vous sont accordés à chaque commande, vous permettant d'obtenir des mangas ou vidéos gratuits! Le catalogue donne le prix en Points Toon des articles (Ex: un Manga vaut 4 points).

Bien utilisés, les Points Toon vous feront bénéficier de plus de 10% de remise! Vous gagnez un Point Toon par 100F de commande (1 point de 100 à 199F, 2 points de

200 à 299F, aucun si moins de 100 F).

#### PACKS DÉCOUVERTE MA LA BOUTIQUE TOON VOUS EN D



Tout pour s'initier au monde des Mangas! Contient: Appleseed T.1, DBZ n°38, Dragon Ball T.1, Ranma 1/2 T.1, Video Girl Aï T.1, Salior Moon T.1 (Nouveauté!). DBZ 38 en japonais, les autres en Français. ➤ Pack «Découverte Manga»

Hero Collection 2, Disponibles en Dragon Ball Z, Sailor Moon et Yu Yu Hakusho (pré-

u La boîte : 20 sachets + poster 427 F

127 F

227 F

cisez à la commande !). □ Le sachet de 10 cartes

□ Les 5 sachets de 10

Les 10 sachets de 10



y êtes d'ailleurs pas trompé !). 4 vidéos DBZ au choix (1 à 11), 1 manga Dragon Ball au choix (1 à 11) et un sachet de 10 cartes Hero Collection 2!!



Une section de police très spéciale oeuvre dans un monde Cyber Punk, M. Shirow

➤ Manga Dominion (fin 2/95) ➤ Vidéo Vol.1 Secam V. Française u Vidéo Vol.1 Pal V. Anglaise 147 F u Vidéo Vol.2 Pal V. Anglaise 147 I



Vous avez dit DBZ mania ? Vidéos Secam, Version Française

□ Vol.1 «A la poursuite de Garlic» □ Vol.2 «Le robot des glaces» 137 F Vol.3 «Le combat fratricide» 137 F □ Vol.4 «La menace de Namek» 137 F

147 F u Vol.5 «La revanche de Cooler» □ Vol.6 «100 mille guerriers» u Vol.7 «L'offensive des Cyborgs» □ Vol.8 «Broly le super guerrier» 147 F

Ci-dessous : dispo courant mars 95 ➤ Vol.9 «Mercenaires de l'espace» 147 F ➤ Vol.10 «Le père de Songoku» 147 F Vol.11 «L'histoire de Trunks» 147 F

> Dragon Ball Le Film Vol.1 147 F Pack 8 vidéos DBZ au choix

+ 1 Manga à 37 F au choix 897 F (Dragon Ball, Ranma...)



Manga Français, 208p, N&B. □ Vol.1 «Un amour impossible» 30 F 30 F

a Vol.2 «La disparition» Vol.3 «Régénération» 30 F 30 F ➤ Vol.4 «Première expérience»

➤ Vol.5 «Dualité» (courant 2/95)



Kaméha est spécialisé mangas : 320p de mangas par reliure! Reliés par 2, Animeland est spécialisé dans les dessins animés japonais. News, dossiers, previews

Reliures Kaméha □1&2 > 3&4 47 F Animeland a1 a15 a16 ➤ Animeland 17 (fin 2/94)



➤ Gunnm T. 1 Français 240p N&B 40 F □ Vidéo «Battle angel alita» Pal V. Ang. 167 F Manga Orion □T.1 > T.2 Manga Sailor Moon □T.1 > ➤Street Fighter II T.1

### EN FÉVRIER, VIVENT LES NOUVEAUTÉS EN FRANÇAIS! ELLES SONT SIGNALÉES PAR LE SYMBOLE «>»



 Manga B.M. Français ➤ Vidéo Secam SS-T. F (fin 04/95) 137 F Vidéo Pal V. Ang.



Série culte érotico démoniaque. Int. -18 an ➤ Urotsukidôji I Secam V. Franc. 167 F Toute la série disponivle en Pal, V. Anglais Urotsukidôji a l a ll a III.1 a III.2 147 F Urotsukidôji □ III.3 > III.4



➤ Iria Zeiram Vol.1 La légende de Lemnear 137 F Guerre de Lodoss 1 (ép. 1-2-3) 167 F □ Guerre de Lodoss 2 (ép. 4-5) 137 F 137 F ➤ Guerre de Lodoss 3 (ép. 6-7) Pack les 3 vidéos Lodoss 397 F ➤ Mamono Hunter Yoko Vol.1 117 F ➤ MAPS Vol.1 ➤Ushio To Tora Vol.1 117 F Vidéos Secam, Version Française: ➤Cyber City Vol.1 127 F

Vidéos Secam, Sous-titrées en Français



167 F

➤Venus War

#### CATALOGUE COULEUR GRATUIT

30 F

Pour demander notre catalogue couleur Courrier : complet (gratuit !) ou commander, utili-sez le bon de commande et les explications page 59 de ce CONSOLES + Minitel

La Boutique TOON/BP 249 94102 SAINT-MAUR Cedex Téléphone : (16.1) 49.76.19.63 : 3614 TOON



Pourquoi 1/2 ? Au contact de l'eau froide, il change de sexe... Miammm !

Manga Français 192p N&B □ Tome 1 □ Tome 2 □ Tome 3 □ Tome 4 □ Tome 5 ➤ Tome 6 37 F Vidéo Secam Ss-T. Français Q Vol.1 (OAV 1 & 2)

➤ Vol.2 (OAV 3 & 4) Mars 95

□ Tome 1 □ Tome 2 □ Tome 3 □ Tome 4 □ Tome 5 □ Tome 6 □ Tome 7 □ Tome 8 □ Tome 9 □ Tome 10 □ Tome 11 ➤T.12 «Les forces du mal» DBZ 38 (en japonais) a DBZ 39 (en japonais)

Dragon Ball en Français, 192p, N&B.

371

37 F

37 F

37 F

40 I

**BON DE COMMANDE Page 59** 



SERVICE APRES VENTE REPARATION MODIFICATION DE VOS CONSOLES TEL: 48 05 48 23

# NOUVEAU TENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS FRANCHISE EVENDEURS CONTACTEZ-NOUS EL : (1) 44 07 04 61 AX : (1) 43 29 42 15

#### LA 1ère CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!

STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras - 75005 - PARIS
Métro Cardinal Lemoine

(1) 44 07 04 61



STOCK GAMES REPUBLIQUE

44, rue de Malte - 75011 PARIS

Métro République

(1) 48 05 48 23



Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

#### 3 D O

	_
3DO PAL + 1 JEU	2990 I
3DO PAL 60HZ+3CDS	3790 I
JOYPAD 3DO	349 I
SLAYER	369 F
FIFA SOCCER	369 F
SUPER STREET X	399 F
SAMURAI SHODOWN	399 F
MEGARACE	399 F
REBEL ASSAULT	399 F
WING COMMANDER 3	399 F
QUARANTINE	399 F

#### NEO GEO CD

3390 F
499 F
429 F
429 F
449 F
499 F
499 F

#### JAGUAR

2090 F
399 F
449 F
479 F
499 F

#### **SUPER NINTENDO**

AND DESCRIPTION OF THE PARTY OF	The second second
DRAGON	379 F
BOMBERMAN 2	399 F
GHOUL PATROL	399 F
BLACKHAWK	399 F
MICKEYMANIA	399 F
JORDAN ADVENTURE	399 F
POWER DRIVE	399 F
RETURN OF JEDI	429 F
BIKER MICE	429 F
SYNDICATE	429 F
BATMAN ET ROBIN	449 F
SUPERMAN	449 F
DONKEY KONG	449 F
INT SUPER STAR SOC	479 F
NBA JAM TOUR	479 F
DRAGON BALL Z 3	529 F
DIMOUN DALL L U	3271

#### SUPER NES US

Contract to the Contract of th	The second second
SUOER PUNCH OUT	399 F
TETRIS + MARIO	399 F
PAGEMASTER	449 F
METALMORPH	449 F
DONKEY KONG	449 F
STARGATE	449 F
BONK ADVENTURE	479 F
FINAL FANTASY 3	499 F
X MEN 2	499 F
ART OF FIGHTING 2	499 F

#### LYNX

The state of the s	The second line of the second li
SWITCHBLADE 2	59 F
FUSBALL SOCCER	59 F
BASKETBRAWL	59 F
KUNG FOOD	59 F
+ DE 22 TITRES DIS	PONIBLES

#### MEGADRIVE

Commission of the commission o	
SPARKSTER	379
FIFA 95	379
FLINK	399
SOLEIL	399
DRAGON	399
MEGA BOMBERMAN	399
LETHAL ENFORCERS 2	399
PULSEMAN	399
GENERATION LOST	399
LES SCHTROUMPFS	429
SAMURAI SPIRIT US	449
STARGATE US	449
NBA LIVE 95	449
RED ZONE	449
NFL QUATERBACK	449
RISE OF THE ROBOTS	479

#### SEGA 32 X

SEGA 32 X	1390
DOOM	479
STAR WARS ARCADE	479
METAL HEAD	479
AFTER BURNER	479
V R DELUXE	479
SPACE HARRIER	479

#### SATURN

SEGA SATURN	4490 F
TAMA	499 F
GALE RACER	499 F
CLOCKWORK KNIGHT	549 F
VIRTUA FIGHTER	599 F
DAYTONA USA	TEL
PANZER DRAGON	TEL
RAMPO	TFI

#### CONSOLES ET ACCESSOIRES

	SUPER GAME BOY 2 Joy Inf Rouge SN	429 F 199 F
	2 JOY INF ROUGE MD	199 F
	ACTION REPLAY 2 SN	349 F
	ACTION REPLAY 2 MD	349 F
	NITRO 2 ADAPTOR	99 F
	ADAPTEUR FX 60HZ	99 F
	CABLE RGB SNES/SFC	99 F
1	<b>ALIMENTATION SNES</b>	99 F
	ALIMENTATION 9V/1A	129 F
	QUINTUPLEUR NEC	79 F
	JOYPAD NEC	79 F
	ARCADE CARD PRO	549 F
	ARCADE CARD DUO	499 F
1	JOYPAD MEGADRIVE	99 F
	JOY PAD SUPERNIN	99 F

#### **NEC PC ENGINE**

STRIDER AC CARD	499 F
POPFUL MAIL	499 F
ART FIGHT AC CARD	199 F
FATAL FURY ACCARD	199 F

#### + DE 50 TITRES DISPO

#### PLAYSTATION

PLAYSTATION PSX	4490 F
TAMA	549 F
<b>ULTIME PARODIUS</b>	599 F
RIDGE RACER	649 F
TOHSHINDEN	649 F
RAIDEN 2	TEL
PHILOSOMA	TEL
VAMPIRE	TEL

#### STOCK GAMES BOULOGNE

118, rue du Vieux Pont de Sèvres 92100 - BOULOGNE Métro Marcel Sambat

(1) 46 21 19 92

Livraison Colissimo en 24h ou 48h

#### NOUVEAU MAGASIN STOCK GAMES STOLIENTIN

79, rue Raspail 02100 ST - QUENTIN TEL: 23 67 11 12



#### LA 1ère CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!





STOCK GAMES MONTPARNASSE

4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS
Métro Raspail ou Vavin

(1) 43 35 32 10



Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

249 F

#### SUPER NINTENDO OCCASIONS

SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER 2 WWF WRESTLEMANIA R TYPE ADDAMS FAMILY BARTS NIGHTMARE STARWING STARWING WORTAL KOMBAT F ZERO GHOULS AND GHOST SPIDERMAN NCCA BASKETBALL JURASSIC PARK ADVENTURE ISLAND PROBOTECTOR TOP GEAR ALADDIN ASTERIX JIMMY CONNORS PSG ALIEN 3 STREET TURBO STAR WARS COOL SPOT ZELDA US MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL P1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NBA JAM PITFALL STAPE STAPE STAPE STAPE STAPE STAPE MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL F1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NBA JAM PITFALL STAPE S	CTREET FIGURES O	7//
R TYPE 99 F ADDAMS FAMILY 99 F BARTS NIGHTMARE 99 F STARWING 99 F KICK OFF 99 F ROAD RUNNERS 149 F MORTAL KOMBAT 149 F F ZERO 149 F GHOULS AND GHOST 149 F SPIDERMAN 149 F NCCA BASKETBALL 149 F NCCA BASKETBALL 149 F NCCA BASKETBALL 149 F TOP GEAR 149 F ALADDIN 199 F ASTERIX 199 F ALIEN 3 199 F STREET TURBO 199 F STAR WARS 199 F STAR WARS 199 F COOL SPOT 199 F ZELDA US 199 F MARIO ALL STARS 199 F NIGEL MANSELL 249 F NI	SIKEEL FIGHTER 2	59 h
R TYPE ADDAMS FAMILY BARTS NIGHTMARE STARWING STARWINERS MORTAL KOMBAT F ZERO GHOULS AND GHOST SPIDERMAN NCCA BASKETBALL JURASSIC PARK ADVENTURE ISLAND PROBOTECTOR TOP GEAR ALADDIN ASTERIX JIMMY CONNORS PSG ALIEN 3 STREET TURBO STAR WARS COOL SPOT ZELDA US MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL F1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING STAR JAM STAR JAM STEPL STAR JAM ST	WWF WRESTLEMANIA	99 F
ADDAMS FAMILY BARTS NIGHTMARE STARWING STARWINERS MORTAL KOMBAT F ZERO GHOULS AND GHOST SPIDERMAN NCCA BASKETBALL JURASSIC PARK ADVENTURE ISLAND PROBOTECTOR TOP GEAR ALADDIN ASTERIX JIMMY CONNORS PSG ALIEN 3 STREET TURBO STAR WARS COOL SPOT ZELDA US MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL F1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING STAR JAM STAR J	R TYPE	99 F
BARTS NIGHTMARE STARWING STARWING STARWING STARWING STARWING SPORE ROAD RUNNERS MORTAL KOMBAT F ZERO GHOULS AND GHOST SPIDERMAN NCCA BASKETBALL JURASSIC PARK ADVENTURE ISLAND PROBOTECTOR TOP GEAR ALADDIN ASTERIX JIMMY CONNORS PSG ALIEN 3 STREET TURBO STAR WARS COOL SPOT ZELDA US MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL F1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NBA JAM PITFALL STAPE 3 JUNGLE BOOK MICKEYMANIA 349 F MICKEYMANIA 349 F MICKEYMANIA	ADDAMS FAMILY	99 F
STARWING 99 F KICK OFF 99 F ROAD RUNNERS 149 F MORTAL KOMBAT 149 F F ZERO 149 F GHOULS AND GHOST 149 F SPIDERMAN 149 F NCCA BASKETBALL 149 F NCCA BASKETBALL 149 F ADVENTURE ISLAND 149 F PROBOTECTOR 149 F TOP GEAR 149 F ALADDIN 199 F ASTERIX 199 F ALIEN 3 199 F STREET TURBO 199 F STAR WARS 199 F COOL SPOT 199 F ZELDA US 199 F MARIO ALL STARS 199 F MARIO ALL STARS 199 F MARIO ALL STARS 199 F MAGICAL QUEST 199 F NIGEL MANSELL 249 F NIGEL MANSELL 249 F NIGEL MANSELL 249 F NIGEL MANSELL 249 F SIM CITY 299 F WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F NITFALL 349 F NITFALL 349 F NICKEYMANIA 349 F NICKEYMANIA 349 F NICKEYMANIA 349 F	BARTS NIGHTMARE	99 F
KICK OFF ROAD RUNNERS HORTAL KOMBAT F ZERO GHOULS AND GHOST SPIDERMAN NCCA BASKETBALL JURASSIC PARK ADVENTURE ISLAND PROBOTECTOR TOP GEAR ALADDIN ASTERIX JIMMY CONNORS PSG ALIEN 3 STREET TURBO STAR WARS COOL SPOT ZELDA US MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL F1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NBA JAM PITFALL R TYPE 3 JUNGLE BOOK MICKEYMANIA 349 F MICKEYMANIA 349 F MICKEYMANIA	STARWING	99
ROAD RUNNERS MORTAL KOMBAT F ZERO GHOULS AND GHOST SPIDERMAN NCCA BASKETBALL JURASSIC PARK ADVENTURE ISLAND PROBOTECTOR TOP GEAR ALADDIN ASTERIX JIMMY CONNORS PSG ALIEN 3 STREET TURBO STAR WARS COOL SPOT ZELDA US MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL F1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NBA JAM PITFALL R TYPE 3 JUNGLE BOOK MICKEYMANIA 349 F MICKEYMANIA	KICK OFF	99 1
MORTAL KOMBAT F ZERO GHOULS AND GHOST SPIDERMAN NCCA BASKETBALL JURASSIC PARK ADVENTURE ISLAND PROBOTECTOR TOP GEAR ALADDIN ASTERIX JIMMY CONNORS PSG ALIEN 3 STREET TURBO STAR WARS COOL SPOT ZELDA US MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL F1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NBA JAM PITFALL R TYPE 3 JUNGLE BOOK MICKEYMANIA 149 F A49 F A49 F A57 F	ROAD RUNNERS	149 F
F ZERO GHOULS AND GHOST SPIDERMAN NCCA BASKETBALL JURASSIC PARK ADVENTURE ISLAND PROBOTECTOR TOP GEAR ALADDIN ASTERIX JIMMY CONNORS PSG STREET TURBO STAR WARS COOL SPOT ZELDA US MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL F1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NBA JAM PITFALL R TYPE 3 JUNGLE BOOK MICKEYMANIA 149 F AL49 F AL49 F AL49 F AL49 F AL50 ACC ACC ACC ACC ACC ACC ACC ACC ACC AC	MORTAL KOMBAT	149 F
GHOULS AND GHOST SPIDERMAN NCCA BASKETBALL JURASSIC PARK ADVENTURE ISLAND PROBOTECTOR TOP GEAR ALADDIN ASTERIX JIMMY CONNORS PSG ALIEN 3 STREET TURBO STAR WARS COOL SPOT ZELDA US MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL F1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NBA JAM PITFALL R TYPE 3 JUNGLE BOOK MICKEYMANIA 349 F MICKEYMANIA	F ZERO	149 F
SPIDERMAN  NCCA BASKETBALL  JURASSIC PARK  ADVENTURE ISLAND  PROBOTECTOR  TOP GEAR  ALADDIN  ASTERIX  JIMMY CONNORS  PSG  ALIEN 3  STREET TURBO  STAR WARS  COOL SPOT  ZELDA US  MARIO ALL STARS  MR NUTZ  MAGICAL QUEST  NIGEL MANSELL  F1 POLE POSITION  MYSTIC QUEST  WORLD HEROES  EQUINOX  SIM CITY  LOST VIKING  NBA JAM  PITFALL  R TYPE 3  JUNGLE BOOK  MICKEYMANIA  149 F  1	GHOULS AND GHOST	149 F
NCCA BASKETBALL JURASSIC PARK ADVENTURE ISLAND PROBOTECTOR TOP GEAR ALADDIN ASTERIX JIMMY CONNORS PSG ALIEN 3 STREET TURBO STAR WARS COOL SPOT ZELDA US MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL F1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NBA JAM PITFALL R TYPE 3 JUNGLE BOOK MICKEYMANIA 149 F	SPIDERMAN	149 F
JURASSIC PARK ADVENTURE ISLAND PROBOTECTOR TOP GEAR ALADDIN ASTERIX JIMMY CONNORS PSG ALIEN 3 STREET TURBO STAR WARS COOL SPOT ZELDA US MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL F1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NBA JAM PITFALL R TYPE 3 JUNGLE BOOK MICKEYMANIA 149 F 149	NCCA BASKETBALL	149 F
ADVENTURE ISLAND PROBOTECTOR 149 F TOP GEAR ALADDIN ASTERIX JIMMY CONNORS PSG ALIEN 3 STREET TURBO STAR WARS COOL SPOT ZELDA US MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL F1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NBA JAM PITFALL R TYPE 3 JUNGLE BOOK MICKEYMANIA 149 F	JURASSIC PARK	149 F
PROBOTECTOR 149 F TOP GEAR 149 F ALADDIN 199 F ALADDIN 199 F ASTERIX 199 F JIMMY CONNORS 199 F PSG 199 F ALIEN 3 199 F STREET TURBO 199 F STAR WARS 199 F COOL SPOT 199 F ZELDA US 199 F MARIO ALL STARS 199 F MARIO ALL STARS 199 F MAGICAL QUEST 199 F NIGEL MANSELL 249 F F1 POLE POSITION 249 F MYSTIC QUEST 249 F WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	ADVENTURE ISLAND	149 F
TOP GEAR  ALADDIN  ASTERIX  JIMMY CONNORS  PSG  ALIEN 3  STREET TURBO  STAR WARS  COOL SPOT  ZELDA US  MARIO ALL STARS  MR NUTZ  MAGICAL QUEST  NIGEL MANSELL  F1 POLE POSITION  MYSTIC QUEST  WORLD HEROES  EQUINOX  SIM CITY  LOST VIKING  NBA JAM  PITFALL  R TYPE 3  JUNGLE BOOK  MICKEYMANIA  199 F  149 F  140 F	PROBOTECTOR	149 F
ALADDIN 199 F ASTERIX 199 F JIMMY CONNORS 199 F PSG 199 F ALIEN 3 199 F STREET TURBO 199 F STAR WARS 199 F COOL SPOT 199 F ZELDA US 199 F MARIO ALL STARS 199 F MARIO ALL STARS 199 F MAGICAL QUEST 199 F NIGEL MANSELL 249 F F1 POLE POSITION 249 F WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	TOP GFAR	149 F
ASTERIX 199 F JIMMY CONNORS 199 F PSG 199 F ALIEN 3 199 F STREET TURBO 199 F STAR WARS 199 F COOL SPOT 199 F ZELDA US 199 F MARIO ALL STARS 199 F MARIO ALL STARS 199 F MAGICAL QUEST 199 F NIGEL MANSELL 249 F F1 POLE POSITION 249 F MYSTIC QUEST 249 F WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	ALADDIN	199
JIMMY CONNORS PSG 199 F ALIEN 3 STREET TURBO STAR WARS COOL SPOT ZELDA US MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL F1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NBA JAM PITFALL R TYPE 3 JUNGLE BOOK MICKEYMANIA 199 F	ASTERIX	199 F
PSG 199 F ALIEN 3 199 F STREET TURBO 199 F STAR WARS 199 F COOL SPOT 199 F ZELDA US 199 F MARIO ALL STARS 199 F MR NUTZ 199 F MAGICAL QUEST 199 F NIGEL MANSELL 249 F T POLE POSITION 249 F WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	IIMMY CONNORS	199 F
ALIEN 3 199 F STREET TURBO 199 F STAR WARS 199 F COOL SPOT 199 F ZELDA US 199 F MARIO ALL STARS 199 F MR NUTZ 199 F MAGICAL QUEST 199 F NIGEL MANSELL 249 F T POLE POSITION 249 F WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	PSG	199 F
STREET TURBO 199 F STAR WARS 199 F COOL SPOT 199 F ZELDA US 199 F MARIO ALL STARS 199 F MAGICAL QUEST 199 F NIGEL MANSELL 249 F F1 POLE POSITION 249 F WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	ALIEN 3	199 F
STAR WARS COOL SPOT ZELDA US MARIO ALL STARS MR NUTZ MAGICAL QUEST NIGEL MANSELL F1 POLE POSITION MYSTIC QUEST WORLD HEROES EQUINOX SIM CITY LOST VIKING NBA JAM PITFALL R TYPE 3 JUNGLE BOOK MICKEYMANIA 199 F 199 F 249 F 24	STREET TURRO	199 F
COOL SPOT 199 F ZELDA US 199 F MARIO ALL STARS 199 F MR NUTZ 199 F MAGICAL QUEST 199 F NIGEL MANSELL 249 F F1 POLE POSITION 249 F MYSTIC QUEST 249 F WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	STAR WARS	199
ZELDA US 199 F MARIO ALL STARS 199 F MR NUTZ 199 F MAGICAL QUEST 199 F NIGEL MANSELL 249 F F1 POLE POSITION 249 F WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	COOL SPOT	100 1
MARIO ALL STARS  MR NUTZ  MAGICAL QUEST  NIGEL MANSELL  F1 POLE POSITION  MYSTIC QUEST  WORLD HEROES  EQUINOX  SIM CITY  LOST VIKING  NBA JAM  PITFALL  R TYPE 3  JUNGLE BOOK  MICKEYMANIA  199 F  199 F  199 F  249 F  249 F  249 F  249 F  249 F  349 F  349 F  349 F  349 F  349 F  349 F	7FI DA IIC	100
MR NUTZ 199 F MAGICAL QUEST 199 F NIGEL MANSELL 249 F F1 POLE POSITION 249 F MYSTIC QUEST 249 F WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	MARIO ALI STARS	100
MAGICAL QUEST 199 F NIGEL MANSELL 249 F F1 POLE POSITION 249 F MYSTIC QUEST 249 F WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	MR NIIT7	100
NIGEL MANSELL 249 F F1 POLE POSITION 249 F MYSTIC QUEST 249 F WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	MAGICAL DIJECT	100
FI POLE POSITION 249 F MYSTIC QUEST 249 F WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	MICEL MANCELL	2/0
MYSTIC QUEST 249 F WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	ET DUTE DUCITION	247 1
WORLD HEROES 249 F EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	MVCTIC OHECT	247 1
EQUINOX 249 F SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	MUSIIC GOESI	247 [
SIM CITY 299 F LOST VIKING 299 F NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	MOKED LIEKOES	247 [
IN CITY 277 F  LOST VIKING 299 F  NBA JAM 299 F  PITFALL 349 F  R TYPE 3 349 F  JUNGLE BOOK 349 F  MICKEYMANIA 349 F	CIAL CITY	200 0
NBA JAM 299 F PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	TOCT VIVING	200 0
PITFALL 349 F R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	LUSI VIKING	299 [
R TYPE 3 349 F JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	NDA JAM	249
JUNGLE BOOK 349 F MICKEYMANIA 349 F	P TYPE 2	349 1
MICKEYMANIA 349 F	KIYPE 3	349 1
MICKEYMANIA 349 F	JUNGTE ROOK	349 1
	MICKEYMANIA	349 F

#### N E O G E O OCCASIONS

NAM 1975

499 F

BURNING FIGHT KING OF MONSTER MAGICIAN LORD BASEBALL 2020 SENGOKU	249 F
KING OF MONSTER	249 F
MAGICIAN LORD	249 F
BASEBALL 2020	249 F
SENGOKU	249 F
RIDING HERO	249 F
CROSSED SWORD	249 F
GHOST PILOT	249 F
NINJA COMBAT	249 F
ALPHA MISSION 2	299 F
FATAL FURY	249 F 249 F 249 F 249 F 249 F 299 F
ART OF FIGHTING	299 F
EIGHT MAN	299 F
WORLD HEROES	349 F
FOOTBALL FRENZY	349 F
FATAL FURY ART OF FIGHTING EIGHT MAN WORLD HEROES FOOTBALL FRENZY FATAL FURY 2 TRASH RALLYE ROBO ARMY SOCCER BRAWL MUTATION NATION SUPER SIDEKICKS WORLD HEROES 2 LAST RESORT	399 F
TRASH RALLYE	399 F
ROBO ARMY	399 F
SOCCER BRAWL	399 F
MUTATION NATION	399 F
SUPER SIDEKICKS	399 F
WORLD HEROES 2	449 F
LAST RESORT	499 F
BASEBALL STAR 2	549 F 599 F
FATAL FURY SPECIAL	599 F
TOP HUNTER	749 F
ART OF FIGHTING 2	799 F
SUPER SIDEKICKS 2	/99 F
SAMURAI SHODOWN	749 F 799 F 799 F 799 F 799 F 899 F
KARNOV REVENGE	/99 F
<b>WORLD HEROES JET</b>	899 F

#### N E C O C C A S I O N S

+ DE 200 JEUX CARTES ET CD

#### M E G A D R I V E OCCASIONS

MEGADRIVE SEULE SONIC ALTERED BEAST ARROW FLASH QUACKSHOT BATMAN STRIDER MERCS TERMINATOR SPLATTER HOUSE 2 CHUCK ROCK CASTLE OF ILLUSION FATAL REWIND STREET OF RAGE SHINOBI X MEN ASTERIX EUROPEAN SOCCER TERMINATOR 2 ROLLING THUNDER 2 COOL SPOT	399 F
SONIC	59 F
ALIEKED REAZI	59 F
AKKUW FLASH	/9 F
QUACKSHUT	99 1
RAIMAN	99 1
VEDCC	99 1
TEDAMINATOD	00 5
CDI ATTER HOUSE 2	99 1
CHIICK BUCK	129 F
CASTLE OF ILLUSION	129 F
FATAL REWIND	129 F
STREET OF RAGE	129 F
SHINOBI	129 F
X MEN	149 F
ASTERIX	149 F
EUROPEAN SOCCER	149 F
TERMINATOR 2	149 F
ROLLING THUNDER 2	149 F
COOL SPOT	199 F
STREET FIGHTER 2	199 F
ALADDIN	199 F 199 F 199 F
ECCO THE DOLPHIN	199 F
FIFA SOCCER	199 F 199 F 249 F
ETERNAL CHAMPION	200 5
NBA JAM	299 F

#### 3 D O OCCASIONS

3DO PAL/NTSC	2890 F
TOTAL ECLIPSE	199 F
THE HORDE	199 F
WAY OF WARRIOR	249 F

GRAND CHOIX NOUS CONSULTER

#### GAMEBOY OCCASIONS

GRAND CHOIX NOUS CONSULTER

#### GAMEGEAR OCCASIONS

GRAND CHOIX NOUS CONSULTER

#### BON DE COMMANDE à renvoyer à



3, rue d'Arras - 75005 PARIS Tél : (1) 44 07 04 61

REGLEME	ΝT
• Carte bleve	

N° carte bleve	UUU
date d'expiration I_	UUU
- Handardon - Co	

Mandat-lettre 🗆

• Contre remboursement 

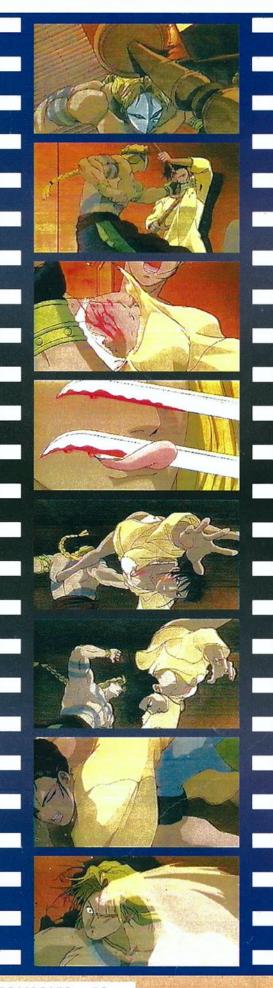
• Chèque

Signature ->

IIIKES	CONSOLES	QI	PRIX
	7 1		

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre-remboursement

# NEWS



#### STREET FIGHTER, ZE ANIMÉ

Ce film d'animation est sorti dans les salles japonaises, cet été au japon. Il est depuis peu disponible sur Laser Disc en import. Les nouveaux personnages du Super Street sont de la partie, même s'ils n'ont pas un rôle bien important. Dans le rôle du chef des méchants, on retrouve bien sûr le délicieusement ignoble Mr Bison! Chun-Li travaille pour Interpol et cherche à démanteler un réseau criminel. Elle convainc Guile, membre de l'US Air Force, de l'aider. Ryu, quant à lui, sillonne le monde en affrontant les combattants les plus coriaces. Le scénario n'est pas un modèle d'inventivité mais demeure fidèle à l'esprit du jeu. Point fort du dessin animé: la qualité de l'animation et la beauté des décors. Point faible: le travail graphique sur les personnages (les visages de Chun-Li et de Guile, par exemple, sont particulièrement ratés).



#### LE BANDEAU DE RYU

Ken et Ryu avaient le même maître lorsqu'ils étaient jeunes. Ken a offert son bandeau fétiche à Ryu après un entraînement particulièrement violent, au cours duquel il avait frappé trop fort.







#### STREET FIGHTER, ZE MOVIE

Basé sur un scénario de Steven De Souza, créateur de "48 Heures", "Beverly Hills 3", "58 Minutes pour vivre" et du futur "Judge Dredd" (starring Stallone!), "Street Fighter" - le film - a déjà rapporté aux Etats-Unis près de 25 millions de dollars. Capcom a intégralement financé le projet, et le résultat est un film d'action mettant en vedette des acteurs tels que Van Damme (Guile) ou Kylie Minogue (Cammy). Tous les personnages du jeu sont présents mais la trame est un peu différente du scénario du jeu vidéo: le lieutenant Guile doit aller sauver soixante-trois otages étrangers détenus par l'infâme Mr Bison avant que celui-ci ne les liquide tous. Il met sur pied une équipe d'intervention (avec Ken, Ryu, Cammy, Chun Li...) et l'emmène en Asie du Sud pour mettre fin aux méfaits de Bison et de sa clique. Ce film devrait voir le jour en France dans le courant de l'année, sans doute au même moment que le film "Mortal Kombat". Le jeu inspiré du film (SF: The Movie Game) sortira en arcade en février et sur 32X en avril.



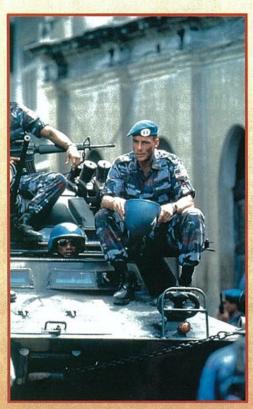
Mr Bison, interprété par le défunt Raul Julia (voir "La Gazette de Las Vegas" pour plus de détails).



Jay Travare incarne Vega.



Voici Ken, Zangief et Fei Long. Pas ressemblants?

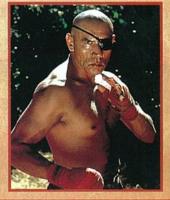


Le lieutenant Guile (J.-C. Van Damme) chevauche fièrement son tank.





Ves Studi, alias Viktor Sagat.





#### Notre Catalogue se trouve en page 55 de ce CONSOLES +

#### RAPPEL DES NEWS

Vidéo Venus War VF 167 F Vidéo Cyber City VF 127 F Vidéo Urotsukidôki VF 167 F Vidéo Dominion VF 147 F Vidéo Mamono Ss-T. F. 117 F Vidéo Ushio Ss-T. F. 117 F Vidéo MAPS Ss-T. F 147 F Manga Street Fighter 47 F Pack découverte Manga 247 F Manga Gunm (Alita) 40 F Manga Sailor Moon 37 F

#### BON DE COMMANDE

POUR COMMANDER: Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de comande ci-dessous et postez-le nous avec votre règlement.

Si vous payez par carte bancaire, vous pouvez aussi com-mander par téléphone ou minitel.

Chronopost (J+1) ou coursier (livraison le soir -même en RP) : commandez par téléphone (CB obligatoire).



Lun-Ven 10h-19h Fax (16.1)43.97.32.36



94102 SAINT-MAUR Cdx



TITRES	PRIX
1	
2	100
3	
4	
5	
5 articles ou plus : 1 Point 7	Toon supplémentaire offert

Catalogue	(commande	é seul :	aucun	frais de	port)	Gratuit
2 WA	5 606	DD	271	JÉEG		

- VC	DI.
NOM	:
PRENOM	:
ADRESSE	:
CODE P.	:
VILLE	:
-	

8

Date de naissance :

C+0295

#### MODE DE PAIEMENT

- □ Chèque (à l'ordre de «Pixtel») □ Eurochèque □ Contre Remboursement (+39F)
- ☐ Mandat CCP La Source n°3829677H
- ☐ Mandat (à l'ordre de «Pixtel»)

CB-Visa-Eurocard	a-Mastercard-Premier
N° CB :	
Expire à : /	

#### 4 FRAIS DE PORT

(Quelquesoit le nombre d'articles) Entourez la ou les options choisies. FRANCE:

Envoi normal, 5 jours env. Ou Colissimo, 2 jours max. 37 F Supplément recommandé

DOM, TOM: DOM (Recommandé, avion) 57 F

TOM (Recommandé, avion) 87 F **EUROPE, TUNISIE, MAROC 60 F** (Envoi recommandé)

CONTRE-REMBT. : ajoutez 39 F

TOTAL À PAYER :

#### SIGNATURE

Signature obligatoire. Si vous êtes mineur(e) et avez commandé un pro-duit interdit aux - 18 ans, signature des parents.

**SIGNATURE** 

#### DATE:

Postez ce bon de commande et votre règlement à : La BOUTIQUE TOON 94102 SAINT MAUR Cdx

Merci de votre commande!

# NEWS

#### **ACCLAIM À TOUT VA**

Acclaim est en passe de devenir la société la plus florissante de notre petit univers. Elle ne cesse de signer contrat sur contrat, de sortir des jeux à la pelle (parfois étonnamment médiocres, parfois superbes...), et tout ça dans la joie et la bonne humeur. A la fin du mois de décembre, ils ont signé un accord avec Iguana aux termes duquel cette société devient partie intégrante du service de développement d'Acclaim. Même si cela n'a rien à voir avec la choucroute, deux jeux devraient sortir dans le courant du mois de mars: Marko Magic Football (qui est l'adaptation du titre MD vers la SNIN) et Warlock (également sur MD).



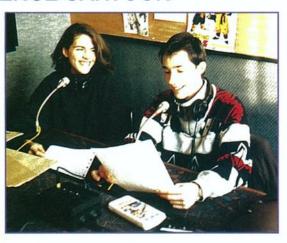
Marko Magic Football (SNIN, mars).





#### FRÉQUENCE CARTOON

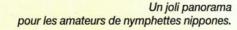
On en rêvait, c'est désormais chose faite! Tous les mercredis, de 16 heures à 17 heures, une équipe de jeunes fans vous propose une émission radio consacrée aux jeux vidéo et à l'animation japonaise. "Fréquence Cartoon" (Paris Plurielle, FM 106,3) vous donne plein d'infos sur les jeux et les mangas, et passe des musiques de génériques de dessins animés. A l'occasion, Amandine et Vincent, les deux animateurs, invitent des gens de la profession. C'est ainsi qu'Elvira a raconté sa vie tumultueuse à l'antenne, fascinant des



centaines d'auditeurs avec sa voix chaude et sensuelle... Vous pouvez téléphoner au cours de l'émission pour poser des questions (48.13.00.99). Pour écrire: Paris Plurielle, "Fréquence Cartoon", 129, avenue du Président-Wilson, 93210 La Plaine-Saint-Denis.

## SAMOURAI ET LES MANGAS SEXY!

Après ses deux boutiques rue de Maubeuge, Samouraï en ouvre une troisième, consacrée aux maquettes de héros de dessins animés japonais et aux mangas érotiques. Vous pourrez retrouver vos héroïnes préférées dans les situations les plus surprenantes. D'ici à très peu de temps, vous pourrez même découvrir "Ogenki Clinic" en français... Un manga très, très chaud!





#### **UN OCEAN DE BONNES NOUVELLES**

Ocean nous a présenté, il y a quelques jours de cela, sa production pour l'année 95. Du bon et du moins bon... D'une manière générale, on constate qu'Ocean joue la carte de la diversité. On commence avec un petit jeu de plates-formes sympa qui ne date pas d'hier: Jelly boy. Cette petite masse gluante qui sort d'une usine de bonbons se métamorphose en divers objets (marteau, montgolfière...) pour se frayer un chemin dans les huit niveaux présentés. Dans un monde un peu similaire, Putty Squad doit libérer ses compagnons (des petites boules rouges) emprisonnés. Le mode 2 joueurs paraît très intéressant, si toutefois vous aimez vous secouer les neurones... Mr Tuff met en scène un robot ménager qui a

décidé de libérer la planète des robots guerriers (ils ne savent plus quoi inventer). Ce personnage évoluera dans un jeux de plates-formes de près de vingt-cinq niveaux, récupérant au passage des potions qui lui permettent de tirer au laser, de cracher du feu, etc. Du côté de chez Natsume, sachez que Pocky et Rocky 2 est enfin finalisé. Les nouveautés sont nombreuses et la maniabilité toujours aussi agréable. Vous pourrez, par exemple, jouer Pocky et décider de passer à Rocky en appuyant simplement sur un bouton. Plein de linese et toujours aussi magique.

Apprenez par ailleurs que Jungle Strike (GB) arrive en mars, Addams Family Values (SNIN, MD) et The Flintstones (SNIN, MD) en juin.



#### LECTURE INDISPENSABLE **POUR ZIPPIES** EN MAL DE LETTRES...

Vous avez un PC, un modem? Vous êtes connecté à Internet ou à un quelconque autre réseau? Vous cherchez de quoi lire à propos de votre passe-temps favori? Voici qui vous aidera. Et puis, si vous n'y connaissez rien, sachez juste que Banana San et Spy sont convaincus que d'ici à trois ans, ON NE POURRA PLUS FAIRE SANS LE NET (au grand dam d'A.H.L...)! Mettez-vous à la page avant d'être irrémédiablement "out".

"Next Generation" est davantage dédié aux jeux vidéo qu'au Net. Leur article sur le jeu "On the Net" est croustillant, et leurs infos sur le jeu vidéo, très techniques, vous en apprendront beaucoup. C'est cher mais incontournable. Le "Edge" américain est vendu 50 francs dans les bonnes librairies internationales.

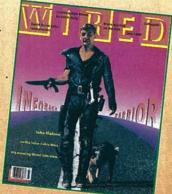




Technique et très dense, cet "Univers interactif" vient juste de paraître. L'information distillée dans ses pages est particulièrement pointue et nombre de jeunes lecteurs risquent de s'y paumer. On trouvera en vrac un article sur les otakus, un papier sur les jeux vidéo qui plaisent aux filles, un dossier sur les médias et leurs influences. etc. Complet et intéressant, il

reste toutefois difficile d'accès pour qui n'est pas résolument "cyber". Dans tous les kiosques, pour la modique somme de 28 francs.

LA référence en matière de lectures dédiées au Net, "Wired" est également le plus ancien des trois canards présentés. Pour naviguer entre ses pages sans sombrer, une sérieuse expérience du réseau est préférable car les articles sont riches de références en tout genre... Indispensable pour le connaisseur (c'est en amé-



ricain de A à Z), imbittable pour le

néophyte. 50 francs, dans toutes les librairies internationales.





Fax. 43 38 12 05

Ouvert du Lundi au Samedi de 9 H 30 à 19 H sans interruption

#### Les Nouvelles Consoles



Version française Péritel

TOP PROMO

Jazuar La Console 64 bit *980 Fr TTC* 

Version française Péritel TOP PROMO

Neo-Geo CD2 + 1 Jeu 3590 Fr TTC

Version française Péritel TOP PROMO

Sega Sauuru 4200 Fr TTC

TOP PROMO Version française Péritel

3DO Panasonic +3 Jeux 3490 Fr TTC Version française Péritel TOP PROMO

Sega 32 X 1290 Fr TTC

TOP PROMO Version française Péritel

#### Consoles 16 Bits

Sega Megadrive + 1 Jeu + 2 Pad *549 Fr TTC* TOP PROMO

Occasion

Super Nuncuao 1290 Fr TTC

TOP PROMO

Neuf

#### Top Consoles

SEGA Victory Goal Myst Van Battle Daytona USA

SONY PLAYSTATION King's Field Crime Cracke Parodius Delu Ridge Racer Twin Goddess Baseball 95 Motor Toon Grand Prix Twin Combat Pop'n Twin Bee Puzzle

Sanutar Shodown Last Resort Super Side Kick 2 Art of Fighting 2 Fatal Fury special Samuraï Shodown King of Fighter 94 Aéro fighter 2 Top Hunter View point

SEGA MEGADRIVI SEGA Probotector Fifa Soccer 95 Earth Worm Jim

Super Nintendo Ghoul Patrol Donkey Kong Country Earth Worm Jim Return of the Jedi Michael Jordan

Checkered Flag Club Drive Katsumi Ninja Iron Soldier Ray Man

Le plus grand choix de jeux neufs et occasions Sur SUPER NINTENDO et MEGADRIVE

#### VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDE A RETOURNER A : MICRO STEEL VPC, 29, RUE JEAN PIERRE TIMBAUD 75011 PARIS

SUR PAPIER LIBRE Port 60 Frs ou 80 Frs en CR pour les Jeux Port 100 Frs ou 140 Frs en CR pour les Consoles

Ces prix sont modifiablessans préavis et dans la limite des stocks disponibles Tous nos prix sont TTC Livraison 48 H

## **AMICROPUCE**

vous propose ses nouveaux packs DRAGON BALL Z



+ frais de port 70 F



Pour 149,00 7

+ frais de port 40 F





Vol 8 Vol 9 Vol 6 Vol 7 99 F 120 F 99 F 120 F



Vol 12 Vol 13 150 F

150 F

Vol 14

150 F



Vol 11

**Figurine** The Best of DBZ

40 cm

Vol 15 Vol 16 150 F 150 F



- en français au choix
- 3 Figurines DRAGON BALL Z • 2 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)
  - 448,00 F









Nous 295.00 7

+ frais de port 50 F





• 1 film DRAGON BALL Z en français au choix • 1 Figurine DRAGON BALL Z 1 Magnifique Poster DBZ (38 x 52)

209,00 F





10 figurines disposibles 30 F pièce ou 250 F les 10.

#### Animé Comics DBZ

Tout en couleurs 13 volumes disponibles 80 F le volume

· Vol. 1 Kourat

· Vol. Z Metal Kourat

- · Vol. 3 Baddack
  - · Vol. 4 Les cyborgs
  - · Vol. 5 Trunks Story
  - · Vol. 6 Broly
  - · Vol. 7 Bojack
  - · Vol. & Super Hamech
  - · Vol. 9 Thales
  - · Vol. 16 Docteur Willow
  - · Vol. 11 Le Retour de Broly
  - · Vol. 12 Garlic
  - Vol. 13 Bio Broly

TRADING CARDS





Mangas N/B du 1er au 39 45 F le vol.

Cassette Vidéo **Original Pal** Dessin Animé



#### MANGA N/B Ken le survivant 45 F

Ranma 1/2 City Hunter Erotique 55 ou 85 F Sailormoon DNA<sup>2</sup>

Bastard

3 x 3 Eyes

45 F 55 F 45 F 45 F 45 F 45 F Yuyu Hakusho 45 F Cat's Eye **Orange Road** Docteur Slump 45 F **NBA Story** 45 F **Art book Street** 

Olivia 30 F la pochette

Wild cats

25 F la pochette



**Lady Death** 30 F la pochette



Flear 25 F la pochette



Heros Collect. DBZ 2 30 F

la pochette

Vol. 1 Un amour impossible Vol. 2 La disparition

VIDÉO GIRL AI français

195 F

Vol. 3 Régénération Vol. 4 Première expérience

Fighter 2

## **AMICROPUCE**

JEUX VIDEO A MICROPRIX

TOURS

97, av. de Grammont

**47** 20 56 81

**ORLEANS** 

19 rue Ste Catherine

38 68 15 50

Le meilleur des jeux vidéo et de la japanimation

Feux neufs parmi les moins chers du marché 71s sont réservés uniquement à la vente par correspondance.



#### SUPER NINTENDO **FRANCAISE**

	The second second
Batman & Robin	395 F
Black Hawk	395 F
Bomberman 2	365 F
Brutal	395 F
Desert Fighter	345 F
Konkey Kong	445 F
Dragon	369 F
Dragon Ball Z 3	449 F
Earthworm Jim	395 F
Ghoul Patrol	345 F
Indiana Jones	395 F
Super Star Soccer	395 F
Jordan Adventure	369 F
Jurasik Park 2	249 F
Kick Off 3	375 F
La Belle et la Bête	395 F
Maximum Carnage	395 F
Mickey Mania	249 F
Micro Machine	249 F
Mortal Kombat 2	445 F
Mystic Quest	395 F
NBA Jam 2	469 F
NBA Live 95	369 F
NHL 95	369 F
Pitfall	249 F
Power Drive	345 F
Retour du Jedi	395 F
Le Roi Lion	375 F
Secret of Mana	395 F
Shaq Fu	369 F
Sparkster	369 F
Super Street Fighter	469 F
Street Racer	469 F 369 F
Tiny Toon 2	395 F
Vortex	249 F
X-Men	395 F

#### MEGADRIVE **FRANCAISE**

Bubsy 245 F F Earthworm Jim 375 F Fifa 2 359 F Flink 345 F Kick Off 3 375 F Maximum Carnage 345 F Mega Bomberman 375 F Mickey Mania 249 F Micro machine 2 345 F Mister Nutz 345 F Mortal Kombat 2 375 F NBA JAM 2 399 F NBA Live 95 375 F NHL 95 375 F Pitfall 249 F		
Fifa 2 Flink Fifa 2 Flink Sick Off 3 Maximum Carnage Mega Bomberman Mickey Mania Micro machine 2 Mister Nutz Mortal Kombat 2 NBA JAM 2 NBA Live 95 NHL 95 Pitfall Power Drive Probotector Rise of the Robot Rock n'roll Racing Le Roi Lion Rugby Shining Force 2 Sonic 4 Tiny Toon 2 System Syste	Brutal	369 F
Fifa 2  Flink  Kick Off 3  Maximum Carnage  Mega Bomberman  Mickey Mania  Micro machine 2  Mister Nutz  Mortal Kombat 2  NBA JAM 2  NBA Live 95  NHL 95  Pitfall  Power Drive  Probotector  Rise of the Robot  Rock n'roll Racing  Le Roi Lion  Rugby  Shining Force 2  Sonic 4  Tiny Toon 2  345 F  375 F	Bubsy	245 F
Fifa 2  Flink  Kick Off 3  Maximum Carnage  Mega Bomberman  Mickey Mania  Micro machine 2  Mister Nutz  Mortal Kombat 2  NBA JAM 2  NBA Live 95  NHL 95  Pitfall  Power Drive  Probotector  Rise of the Robot  Rock n'roll Racing  Le Roi Lion  Rugby  Shining Force 2  Sonic 4  Tiny Toon 2  345 F  375 F	Earthworm Jim	375 F
Kick Off 3  Maximum Carnage  Mega Bomberman  Mickey Mania  Micro machine 2  Mister Nutz  Mortal Kombat 2  NBA JAM 2  NBA Live 95  NHL 95  Pitfall  Power Drive  Probotector  Rise of the Robot  Rock n'roll Racing  Le Roi Lion  Rugby  Shining Force 2  Soleil (tout en français)  Sonic 4  Tiny Toon 2  345 F  345 F  345 F  345 F  3475 F  345 F  375 F	Fifa 2	359 F
Maximum Carnage Mega Bomberman Mickey Mania Micro machine 2 Mister Nutz Mortal Kombat 2 NBA JAM 2 NBA Live 95 NHL 95 Pitfall Power Drive Probotector Rise of the Robot Rock n'roll Racing Le Roi Lion Rugby Shining Force 2 Sonic 4 Tiny Toon 2 375 F 375 F 345 F 375 F	Flink	345 F
Mega Bomberman Mickey Mania Micro machine 2 Mister Nutz Mortal Kombat 2 NBA JAM 2 NBA Live 95 NHL 95 Pitfall Power Drive Probotector Rise of the Robot Rock n'roll Racing Le Roi Lion Rugby Shining Force 2 Soleil (tout en français) Sonic 4 Tiny Toon 2 345 F 345 F 3475 F 345 F 345 F 345 F 345 F 345 F 3475 F 3475 F 3475 F 3475 F 3475 F 348 F 348 F 349 F 34	Kick Off 3	375 F
Mickey Mania Micro machine 2 Mister Nutz 345 F Mortal Kombat 2 NBA JAM 2 NBA Live 95 NHL 95 Pitfall Power Drive Probotector Rise of the Robot Rock n'roll Racing Le Roi Lion Rugby Shining Force 2 Soleil (tout en français) Sonic 4 Tiny Toon 2 345 F 3475 F 3475 F 348 F 349 F 349 F 345 F 345 F 346 F 3475 F 348 F 349 F	Maximum Carnage	345 F
Micro machine 2  Mister Nutz  345 F  Mortal Kombat 2  NBA JAM 2  NBA Live 95  NHL 95  Pitfall  Power Drive  Probotector  Rise of the Robot  Rock n'roll Racing  Le Roi Lion  Rugby  Shining Force 2  Soleil (tout en français)  Sonic 4  Tiny Toon 2  345 F  375 F	Mega Bomberman	375 F
Mister Nutz       345 F         Mortal Kombat 2       375 F         NBA JAM 2       399 F         NBA Live 95       375 F         NHL 95       375 F         Pitfall       249 F         Power Drive       345 F         Probotector       369 F         Rise of the Robot       375 F         Rock n'roll Racing       375 F         Le Roi Lion       375 F         Shining Force 2       375 F         Soleil (tout en français)       375 F         Sonic 4       369 F         Tiny Toon 2       359 F	Mickey Mania	249 F
Mortal Kombat 2  NBA JAM 2  NBA Live 95  NHL 95  Pitfall  Power Drive  Probotector  Rise of the Robot  Rock n'roll Racing  Le Roi Lion  Rugby  Shining Force 2  Soleil (tout en français)  Sonic 4  Tiny Toon 2  399 F  375 F  249 F  345 F  249 F  345 F  249 F  345 F  347 F  347 F  375 F  375 F  375 F  375 F  375 F  375 F	Micro machine 2	345 F
NBA JAM 2       399 F         NBA Live 95       375 F         NHL 95       375 F         Pitfall       249 F         Power Drive       345 F         Probotector       369 F         Rise of the Robot       375 F         Rock n'roll Racing       375 F         Le Roi Lion       375 F         Rugby       375 F         Shining Force 2       375 F         Soleil (tout en français)       375 F         Sonic 4       369 F         Tiny Toon 2       359 F	Mister Nutz	345 F
NBA Live 95       375 F         NHL 95       375 F         Pitfall       249 F         Power Drive       345 F         Probotector       369 F         Rise of the Robot       375 F         Rock n'roll Racing       375 F         Le Roi Lion       375 F         Rugby       375 F         Shining Force 2       375 F         Soleil (tout en français)       375 F         Sonic 4       369 F         Tiny Toon 2       359 F	Mortal Kombat 2	375 F
NHL 95 Pitfall 249 F Power Drive 345 F Probotector 369 F Rise of the Robot Rock n'roll Racing 375 F Rugby 375 F Rugby 375 F Soleil (tout en français) Sonic 4 Tiny Toon 2 375 F	NBA JAM 2	399 F
Pitfall 249 F Power Drive 345 F Probotector 369 F Rise of the Robot 375 F Rock n'roll Racing 375 F Le Roi Lion 375 F Rugby 375 F Shining Force 2 375 F Sonic 4 369 F Tiny Toon 2 359 F	NBA Live 95	375 F
Power Drive 345 F Probotector 369 F Rise of the Robot 375 F Rock n'roll Racing 375 F Le Roi Lion 375 F Rugby 375 F Soleil (tout en français) 375 F Sonic 4 369 F Tiny Toon 2 359 F	NHL 95	375 F
Probotector 369 F Rise of the Robot 375 F Rock n'roll Racing 375 F Le Roi Lion 375 F Rugby 375 F Shining Force 2 375 F Sonic 4 369 F Tiny Toon 2 359 F	Pitfall	249 F
Rise of the Robot Rock n'roll Racing Le Roi Lion Rugby Shining Force 2 Soleil (tout en français) Sonic 4 Tiny Toon 2 375 F 375 F 375 F 375 F 375 F 375 F	Power Drive	345 F
Rock n'roll Racing       375 F         Le Roi Lion       375 F         Rugby       375 F         Shining Force 2       375 F         Soleil (tout en français)       375 F         Sonic 4       369 F         Tiny Toon 2       359 F	Probotector	369 F
Le Roi Lion 375 F Rugby 375 F Shining Force 2 375 F Sonic 4 369 F Tiny Toon 2 359 F	Rise of the Robot	375 F
Rugby       375 F         Shining Force 2       375 F         Soleil (tout en français)       375 F         Sonic 4       369 F         Tiny Toon 2       359 F	Rock n'roll Racing	375 F
Shining Force 2 375 F Soleil (tout en français) 375 F Sonic 4 369 F Tiny Toon 2 359 F	Le Roi Lion	375 F
Sonic 4 369 F Tiny Toon 2 359 F	Rugby	375 F
Sonic 4 369 F Tiny Toon 2 359 F	Shining Force 2	375 F
Sonic 4 369 F Tiny Toon 2 359 F	Soleil (tout en français)	375 F
	Sonic 4	369 F
Zero Tolerance 249 F	Tiny Toon 2	359 F
	Zero Tolerance	249 F



Mamono Hunter Yohko vol. 1 Ushio & Tora vol 1

Manga vidéo secam sous titré français





Chroniques de la Guerre de Lodoss

Vol. 1 et 2 Manga vidéo secam sous titré français

#### MANGA VIDEO SECAM DRAGON BALL Z

#### **Version Française**

129 F le volume

Vol 1 A la poursuite de Garlic	129 F
Vol 2 Le Robot des Glaces	129 F
Vol 3 Le Combat Fraticide	129 F
Vol 4 La Menace de Namec	129 F

#### 140 F le volume

1 12 1 10 Tolomo	
Vol 5 La Revanche de Cooler	149 F
Vol 6 100 000 Guerriers de Métal	149 F
Vol 7 L'offensive des Cyborgs	149 F
Vol 8 Broly le Super Guerrier	149 F

#### MANGA VIDEO SECAM

version trançai	5 <b>e</b>
Cyber City La Légende du Démon vol. 1	149 F
Cyber City vol. 2	149 F
Dominion Tank Police vol. 1	149 F
Dominion Tank Police vol. 2	149 F
Urotsukidoji vol. 1	149 F
Venus War	189 F

#### MANGA VIDEO PAL

	le volume
La Blue Girl (Erotique) 2 vol.	195 F
Urotsukidoji (Erotique) 6 vol.	170 F
Hight school Invasion (Erotique) 3 vol.	195 F
Ogenki Clinic (Erotique) 3 vol.	195 F
Doomed Megalopolis	170 F
Crying Freeman 4 vol.	170 F
Ken le Survivant	170 F

**Donkey Kong** 445 F

DBZ 3 français Earthworm Jim 449 F

395 F

**NBA 95** 395 F Street Racer 369 F















#### CATALOGUE VPC COULEUR

35 F frais de port compris images digitalisées de : Mangas - Vidéos - Compact discs - Goodies -

Figurines - Rami-card - Cardass - Gadgets. Le N° 1 est disponibe et donne droit à une remise de 5 % sur tout le catalogue.

Bon de commande par = au 38	nibles, téléphoner au 38 68 8 68 15 50 ou sur papier li	
Co	de postal	
DESIGNATION	PRIX	Signature des parents pour les mineurs
	- T	
	Pré Co	Prénom  Code postal

Mode de paiement □ Chèque bancaire □ Contre-remboursement + 45 F

Chèques débités le jour de la livraison 🗆 Carte bancaire

Port 30 F + 10 F par cassette supplémentaire sauf pack

Date Expiration ndes sont livrões par COUSSIMO entreprise dans la limite du stock disponible. Pour toute livraison par CHRONOPOST + 40 F 45000 ORLEANS

A retourner à **AMICROPUCE** 19 rue Ste Catherine SEGA...SEGA...SEGA...SE

# The Story of Thor

lors que tous les appétits se tournent vers la nouvelle génération de consoles, la Megadrive continue à produire des jeux de qualité. Si la console 16 bits de Sega n'a pas la puis-

SEGA/MD JEU DE RÔLES mars

sance de sa cadette, la Saturn, elle conserve l'avantage de l'expérience. Rodés depuis aux routines de programmation, les programmeurs sont maintenant capables d'exploiter la machine au meilleur de ses capacités. The Story of Thor semble en être un bon exemple. Il vient à point nommé combler les lacunes de la Megadrive en matière de jeu de rôles et prouver qu'on n'a pas besoin du champignon magique 32X pour s'amuser. Des sprites imposants, une palette de couleurs judicieusement choisie, un personnage attachant, Sega a mis les petits plats dans les grands pour faire de ce jeu une superproduction. Zelda, le chevalier servant de la SNIN, n'a qu'à bien se tenir. Les références à ce dernier sont d'ailleurs nombreuses dans The Story of Thor. On retrouve les dalles et les leviers à actionner, des armes similaires (bombes, arbalète à la place de l'arc) et, bien sûr, les incontournables boss de fin de

niveau. Apparemment, le côté RPG n'a pas été négligé, et l'on peut en dire autant de la phase d'action. Les mouvements d'Ali, le héros du jeu, sont dignes d'un vrai beat-them-all. Passes d'armes, coups de pied dans le plus pur style Van Damme (c'est dire si c'est bourrin!), combinaisons d'attaque et de saut; il y a même des coups spéciaux à la SF II. C'est d'ailleurs l'aspect le plus surprenant du jeu: si l'aspect jeu de rôles domine, certaines séquences vous donneront l'impres-

sion d'avoir dans les mains un vrai jeu de baston. Actuellement au dernier stade de sa conception, The Story of Thor a l'étoffe d'un grand jeu, un très grand jeu. Megadrive is not dead.



On se croirait dans Zelda sur Super Nintendo! Les boss de fin de niveau sont au rendez-vous.



Vous avez vu la taille de ce dragon? Dites, on est vraiment sur une Megadrive, là? Le héros du jeu dément l'adage: "On ne peut pas être partout à la fois." Pratique, la magie!





Les phases de RPG ne sont pas très développées (discussions limitées) bien qu'elles tiennent une grande place dans le jeu.



Une carte fort jolie vous permet de connaître à tout moment la position de votre personnage.



Quand les monstres se bousculent pour vous coller une tarte, l'action est digne des bons jeux de baston.



Avec certains objets magiques ou sortilèges, vous pourrez utiliser votre ombre pour attraper des objets.
Génial.



Dès le début de l'aventure, ça castagne sec. Ne soyez pas impressionné par la taille de cet ogre, on en vient facilement à bout.



#### SEGA...SEGA...SEGA...SEG





Une grille vous gêne? Appellez Bibi, la jolie plante verte. Elle se fera un plaisir de bouffer les barreaux.



Suivant l'arme dont vous disposez, plusieurs attaques sont possibles. Même la dague permet quelques passes d'armes assez sympa.



Le feu peut vous aider à détruire vos adversaires. Quand il se déchaîne, les monstres pleurent.







En sautant, il est possible d'atteindre les monstres qui sont sur les hauteurs. The Story of Thor est très complet.



Le roi et sa douce vous donneront des conseils avisés pour bien débuter l'aventure.



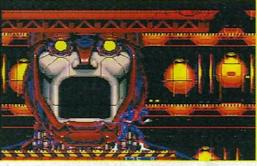
Rien de tel qu'un bon tourbillon pour faire le ménage chez les monstres.



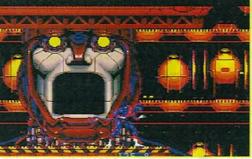
capacités. Ils ont tous des pouvoirs différents et récoltent des boules d'énergie pour survivre. Les graphismes de cette nouvelle version sont superbes et l'animation est à la hauteur, le tout au service d'une action incessante au rythme trépidant. Et, bien sûr, les passages secrets sont toujours de la partie! Les X-Men se sont nettement améliorés depuis le premier du nom. Notre prochain test devrait le confirmer...



Dans ce niveau, vous ne bougez pas et attendez les ennemis qui déboulent du ciel.



Le Sentinelle veille.



Des explosions retentissent pour saluer vos victoires.





Tempête de neige: un réalisme



Magneto dans une salle d'ordinateurs (mieux rangée que la nôtre)!



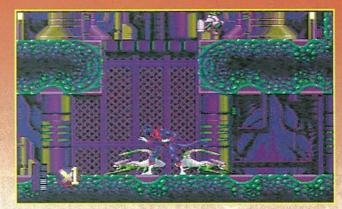
La bête rampe très souplement.



Psylocke et son bâton, ça fait du vilain chez les super-Vilains!



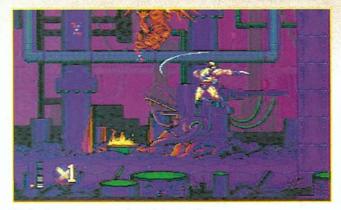
#### LA BANDE AU COMPLET



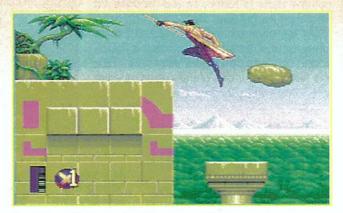
Diablo peut s'accrocher aux murs: utile quand on est cerné.



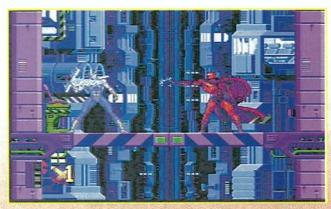
Le cyclope utilise son rayon contre cet alien.



Wolverine ne se coupe jamais les ongles.



Gambit envoie des cartes à jouer meurtrières.



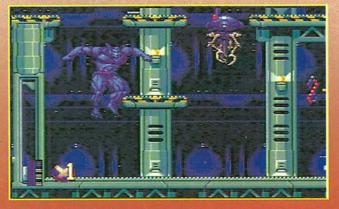
Un Magneto on ne peut plus magnétique.



Psylocke est télépathe.



Beast, la bête balèze. La molécule d'ADN visible à droite recharge son énergie.



SEGA/MD **BEAT 'EM UP** mars



# Astérix

#### and the Power of the Gods

out commence avec des dessins tirés d'un album de Goscinny et Uderzo qui nous résument l'histoire du jeu. Il s'agit du bouclier Arvernes, gagné par César après une conquête et perdu par Ordralfabétix, le célèbre chef gaulois,

conquête et perdu par Ordralfabetix, le celel qui l'avait gagné au jeu dans un bar... Astérix et Obélix se lancent à la recherche du bouclier en dénichant dans les différents niveaux du jeu des éléments pour les aider à progresser. Plutôt enfantin, dans le fond comme dans la forme, ce jeu propose un choix de héros pour découvrir différemment les niveaux: Astérix est petit mais saute haut, Obélix, accompagné d'Idéfix, cogne dur avec son ventre. Nos deux Gaulois feront le tour des camps romains envi-

ronnants, se baladeront en forêt, sentiront l'odeur du grand large et connaîtront les bonheurs citadins à Lutèce et à Rome, étape finale. Dans leur village, ils recueilleront de précieux renseignements.





Actionnez
l'interrupteur
pour faire tomber une caisse
qui servira de
marchepied à
Astérix. Obélix
n'en a pas
besoin.





Le sanglier est pour Obélix, la potion magique pour Astérix (Obélix n'y a pas droit, pour des raisons que vous n'ignorez pas...).



Les soldats sont très bien animés: ils ont beau courir vite, Astérix accélère pour leur filer des baffes.



Comme dans la bande dessinée, des Romains se camouflent dans des troncs d'arbre.



Lutèce ouvre ses portes pour un trajet de montagnes russes.



SEGA/MD PLATES-FORMES mars

# er-Man

e chaos règne dans New York. Serait-ce l'œuvre de l'infâme Dr Octopus? Tout le laisse penser... L'araignée tente de déjouer ses plans machiavéliques mais Octopus envoie une horde de robots à sa recherche pour l'éliminer. L'occasion pour notre homme de tisser sa toile dans les six niveaux de ce jeu d'action/plates-formes basé sur le dernier dessin animé de Spider-Man (avec un peu de chance, celui-ci sortira en France cette année. En attendant, vous pourrez affronter une vingtaine de super-Vilains avec l'aide des quatre Fantastiques sur votre console. A la fin de chaque niveau, un boss bien connu vous attend. Le lézard, Dr Octopus, le Bouffon... sont toujours aussi vicieux et résistants. Heureusement, l'animation et les coups spéciaux sont à la hauteur. Confirmation à la sortie.



L'homme-araignée envoie des jets de toile pour s'accrocher.



Les robots sont à la poursuite de Spider-





Les araignées ne connaissent pas le vertige.



De durs combats contre Octopus.

# ltchy & Scratch

tchy et Scratchy sont les deux animaux familiers des Simpsons. Dotés d'un caractère aimable, ces charmantes petites bêtes passent leur temps à essayer de se trucider. Leur agressivité naturelle les pousse à user de tronçonneuses, massues, grenades, bazookas, haches, boomerangs... pour arriver à leurs fins. Au total, plus d'une dizaine d'armes se ramassent sur les niveaux. Ce jeu à un joueur est bien la parodie "gore" de Tom et Jerry, avec des massacres en tout genre. Itchy, la souris sadique, contre Scratchy, le chat masochiste! Ce couple infernal vous entraîne dans neuf tableaux humoristiques et regorgeant d'embûches. Un jeu qui promet des courses sanglantes.



les obstacles!

Un bon coup de massue. histoire d'aplanir

ACCLAIM/SNIN **ACTION-PLATES-FORMES** mars



Une petite chute en perspective pour le "chacha". Eh oui! Itchy aussi peut être blessé!



Des niveaux très variés en matière de graphismes.

Tu fais quoi. ce soir?





Si le chat conduit un char tortue, le gore n'est pas loin...

vec ce jeu, vous allez entrer dans l'écurie légendaire de Kawasaki, la "Team Green", et piloter une Kawasaki ZXR 750R sur tous les grands prix du championnat du monde de 750 CV. Dix circuits sont proposés avec des stands pour changer les pneus, améliorer la puissance des moteurs, bref customiser votre moto! Deux modes de jeu, Arcade et Championnat, et seize concurrents acharnés complètent le tableau. Avec le Gear Link, vous pourrez jouer à deux dans ces circuits parfois soumis à de rudes conditions climatiques.



Le tableau d'options de base: mode de jeu, passage au garage et sélection du climat.



Les parcours suivent les tracés des grands circuits de championnat.



ACCLAIM/GG **COURSE DE MOTOS** mars



La moto dérape sur quelques mètres lors des chutes.



Je veux les dépasser!!!



Le Practice par temps de pluie est un excellent entraînement.

e jeu de tir dans des va vous permettre de développer vos talents de justicier. Annie veut se venger du clan des Kid

TITUS/SNIN **ACTION/TIR** mars

qui a massacré sa famille. Pour se faire aider, elle recrute Clint, un chasseur de primes renommé. Celui-ci veut faire cavalier seul mais Annie le convainc de ses talents de tireuse. Par ailleurs, cette vengeance lui appartient. Vous avez donc la possibilité d'incarner Annie ou Clint, au choix, ou les deux en même temps en mode deux joueurs. Vous pouvez même jouer à la poupée Barbie en changeant la couleur de leurs costumes (non, pas la teinte des cheveux, quand même): comme c'est mimi... Un mode Entraînement est également proposé. Votre personnage se déplace sur un seul plan dans des niveaux aux décors de western. Il tire sur les ennemis à l'aide d'un viseur, manie un fouet en corps à corps, tel Zorro, et effectue des sauts spectaculaires. Au début de l'aventure, vous ne possédez qu'un simple revolver et cinq bombes en réserve. Cet arsenal sera amélioré si vous attrapez des bonus qui parsèment les différents niveaux: cinq armes différentes pourront être utilisées. Avec une vingtaine de niveaux graphiquement réussis,

de multiples boss et plusieurs niveaux de difficulté, ce



se partage l'écran.



Les deux joueurs veillent. L'option des couleurs vestimentaires est assez pratique pour distinguer son perso.



Annie effectue des sauts spectaculaires. Et sans effort apparent...



Le premier boss éclatera vite sous vos bombes.



En mode Practice, vous vous entraînez sur des cibles.

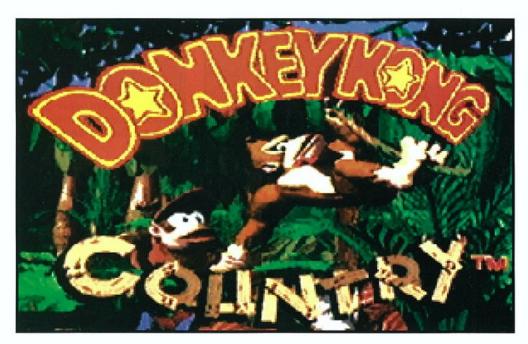


Le bar: son comptoir dissimule une ribambelle d'ennemis.

jeu semble très "a-tirant".

## DONKEY KONG COUNTRY

# DOSSIER

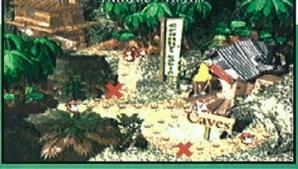


Le mois dernier, vous avez pu vous délecter des trois premiers mondes de Donkey. Ce mois-ci, nous vous présentons les trois derniers dans leur totalité, avec tous les passages et Warp Zone. Bien évidemment, si quelque chose, une action, un détail, voire une technique vous échappent, il vous suffit simplement de vous référer au numéro de Consoles+ du mois de janvier pour résoudre votre problème. Vous aurez ainsi la chance ultime de taper les fameux 101% tant convoités!

#### LES WARP ZONE

Vous avez dit Warp Zone?... Comme c'est Warp Zone. Eh bien, dans tout bon jeu Nintendo qui se respecte, il existe des passages secrets, mais aussi des passages qui vous mènent vers d'autres lieux. C'est le cas en l'occurrence des Warp Zone, qui vous permettront de vous rendre directement dans certains niveaux de la quatrième carte, par exemple dans le Gang Orang-Outan. Mais il en existe toute une tripotée. Pour les trouver sans trop chercher, il suffit d'appuyer très rapidement sur les boutons B et Y à certains endroits des cartes représentant les différents mondes.

> Et voici, par exemple, l'endroit où vous atterrirrez si vous empruntez la Warp n° 1.



Sur la première partie de cette carte, il existe deux Warp Zone. Appuyez très vite sur B et Y.



#### **PARTIE 2**

#### **INDEX MAGIQUE**

Pour la seconde partie de notre somptueux dossier consacré au non moins somptueux Donkey Kong Country [mais c'est pas vrai, il a des actions chez Donkey & Cie! NDLR], voici la suite (et fin) de notre index magique. Il vous donne avec exactitude le nombre de "%" que vous pouvez découvrir en fouillant les mondes 4, 5 et 6. Mais attention, certains passages ne comptent pas forcément et ne vous apporteront donc pas de pourcentage supplémentaire. De toute manière, l'essentiel de ce qui vous intéresse a été répertorié minutieusement afin que vous puissiez atteindre les 101 %.

#### MONDE 4 - GLACIER DES GORILLES

- •BANG NEIGEUX DU TONNEAU: 1% pour le niveau
- +3% pour les passages = 4%
- •BALADE EN GLISSADE: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- •ALLÉE DE L'ERE GLACIAIRE: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- •Bourse de Kroctopus: 1% pour le niveau = 1%
- •FLAMBEAU FELÉ: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- •GRONDEMENT DU PONT À CORDES: 1% pour le niveau
- + 2% pour les passages = 3%
- •RAID DU REALLY GNAWTY: 0%

#### MONDE 5 - KEMKROC ET KOMPAGNIE

- •ALLÉE DU TAMBOUR: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- •TRAJET Toc Toc: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- •ASCENSEUR EXCENTRIQUE: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- •ETANG EMPOISONNÉ: 1% pour le niveau = 1%
- •Folie du Charlot Minier: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- •CAVE CAMOUFLÉE: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- •TAMBOUR DU BUMB DRUM: 0%

#### **MONDE 6 - CAVES DES CHIMPANZÉS**

- •Tracas Timbré: 1% pour le niveau + 1% pour le passage = 2%
- •Hachis Horribles: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- •Mines Brumeuses: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- •LUMIERES LUNATIQUES: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- •PLATES-FORMES PÉRILLEUSES: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- •VENGEANCE DE NECKY: 0%
- •LE BATEAU: Ze Boss...
- •LE Roi: 1%

**TOTAL: 101%** 

## DONKEY KONG COUNTRY

CARTE A

#### **GLACIER DES GORILLES**

#### **NIVEAU 16 - BANG NEIGEUX DU TONNEAU**

Non, non! Ne criez pas victoire. Ce n'est pas parce que vous êtes arrivé à la quatrième carte que vous en avez fini avec la tripotée de vilains à la solde du roi. Ici, Donkey et Diddy vont expérimenter les dérapages et exécuter les sauts les plus périlleux. Il est préférable de se déplacer lentement (ne pas appuyer sur le bouton Y), c'est la plus sage des

précautions. Attention, terrain plus que glissant!



Cette Warp Zone se trouve juste après un Croco Krusha. Éliminez ce dernier avec Donkey.



Deux coups valent mieux qu'un. Ensuite, fuyez sur la droite ou la sur la gauche selon sa position.





Vous devez commencer à avoir l'habitude des tonneaux planqués en début de niveau, non?



Repérez bien les lieux, et le troisième tonneau. Une fois à l'intérieur, attendez que le tonneau soit en position Diagonale/Bas/Droite, comme le montre la flèche. Youpi! Et 1% de plus.



Sautez sur la tronche du Kritter bleu, pour vous saisir de la liane. Juste au-dessus se trouve une porte.



#### NIVEAU 17 -BALADE EN GLISSADE

C'est beau, mais bourré de chausse-trappes, et, en prime, ça glisse dans tous les sens. Si vous inspectez bien les décors, vous devriez trouver les passages sans même avoir à vous référer aux photos. Mais attention tout de même: le troisième passage est relativement délicat à atteindre.

Plus dure sera la chute, et je ne saurais mieux vous prévenir. Pour ouvrir la brèche dans le mur, prenez un baril et laissez-vous tomber.

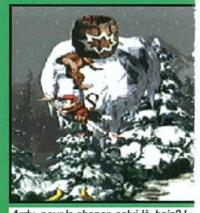
C'est le troisième tonneau, et c'est le plus difficile à toucher. Il se trouve juste au-dessus des trois lianes autour desquelles virevoltent inlassablement trois guêpes. Et voilà, encore 1% de trouvé!



Dans ce niveau, il est primordial de est fort utile pour accéder à l'un des chère autruche de service, il suffit de



Comme vous pouvez le constater, c'est



Ardu, pour le choper, celui-là, hein? Lo c'est de faire appel aux talents de voti bondissante.



# DOSSIER

# BOSS N° 4 - RAID DU REALLY GNAWTY

On croyait en être débarrassé, de ce satané castor, mais non! Cette fois, il croit dur comme fer qu'il pourra vous stopper dans votre course aux bananes. Mais il se fourre le doigt dans l'œil jusqu'au coude, le coco. Cependant, prenez garde, il est plus rapide qu'à votre première rencontre et, en plus, il saute beaucoup plus haut. Pas moins de dix coups vous seront nécessaires pour en venir à bout. Méfiance...



D'accord, il saute haut, mais il ne perd rien pour attendre, l'abruti.

# 20 Grondement du Pont à Cordes 21 Raid du Really Gnawty 18 Allée de l'Ère Glaciaire

# RONDEMENT DU PONT À CORDES

L'action se déroule encore dans la forêt. Les embûches y sont monnaie courante. Mais le plus complexe sera sans nul doute de respecter le "timing" avec les plates-formes à pneu. Ça bouge dans tous les sens, et, en prime, des guêpes vont et viennent. Pas évident dans ces conditions.



Ce baril n'est pas très visible, mais en vous penchant et en observant bien, vous apercevrez son couvercle.

# ALLÉE DE L'ÈRE GLACIAIRE

s'adjoindre l'aide d'Expresso. Elle a l'avantage de voler, ce qui Canons-Tonneaux qui mènent à la salle. Pour dénicher notre se diriger sur la gauche dès le début du niveau.



sur la gauche tout de suite en arrivant.



mieux, autruche



Dernier tonneau, sans aucun doute le plus difficile à saisir. Gardez votre calme et, surtout, décollez de la bonne plate-forme. Celle-ci ne figure pas sur la photo, mais elle est placée juste avant ce passage.



Prêt à jouer les acrobates du dimanche? Il va bien le falloir, car pour découvrir le passage, il faudra aussi compter avec la chance. Ou alors, contentez-vous de regarder la photo: on vous le sert sur un plateau, celui-là.

# **NIVEAU 19 - FLAMBEAU FÊLÉ**

Une nouvelle recrue est venue grossir les rangs des forces du Bien. Donkey et Diddy peuvent compter désormais sur l'aide d'un sacré perroquet. Squawks, car c'est lui, arrive à la rescousse avec sa lampe. Heureusement, car se farcir un niveau complet

dans le noir absolu, ce n'est pas comme se farcir une mousse au chocolat. Prenez garde de ne pas faire trop de mouvements brusques, car le perroquet réagit instantanément. Et plus vous vous trémousserez, plus il y a de risque qu'un ennemi vous happe.



Voici le premier passage. Avec le baril, s'il vous plaît.

Etrange, certes, mais que voulez-vous, les portes annonçant la fin d'un niveau ne sont pas si nombreuses...

# DONKBY KONG COUNTRY

CARTE 5

# **KEMKROC ET KOMPAGNIE**

# **NIVEAU 21 - ALLÉE DU TAMBOUR**

Industrie d'immondices prolifique de l'ignoble Roi K. Kool, l'usine recèle des passages (trois en l'occurrence). Seulement, voilà: pour les découvrir, il faut faire preuve de beaucoup d'astuce. N'hésitez pas à rebrousser chemin pour rechercher l'objet adéquat pour détruire un mur. A noter: plusieurs barils sont dissimulés dans les planchers.



Pour détruire le fût de pétrole, vous aurez besoin du baril enterré dans le sol sur la gauche. Prenez la liane et sautez.



Usez de la même technique que précédemment pour faire apparaître les passages (voir ci-dessus). En retombant, vous obtenez devant vous du T.N.T. Bigre!

# **BOSS N° 5 - TAMBOUR DU BUMB DRUM**

Voilà un boss bien étrange que ce fût de métal radioactif qui s'amuse à vous balancer à la face tout un tas de vilaines bestioles pas très commodes. Enfin, c'est la rançon du succès, faut s'y faire. Pour le battre, il suffit d'éviter qu'il vous écrase. En général, il essaie par trois fois, puis change de tactique et vous dépêche plusieurs ennemis. Sautez dessus et répétez quatre fois l'opération: il n'y survivra pas.



Il essaie de vous aplatir, le fourbe. Evitez-le, il est très lent.









Deux plates-formes avant, vous trouvez le rhino dans un trou... Emmenez-le et, plus loin, le dernier passage est à vous. Dans le mille!

# **NIVEAU 22 - TRAJET TOC TOC**

Après ce long périple au cœur de cette précédente série de niveaux, voici encore de quoi décourager les plus habiles. Pour se déplacer, le joueur doit sauter sur le plateau tout en esquivant les ennemis qui pullulent dans ce niveau. Pour découvrir tous les passages, fouillez attentivement le moindre recoin, c'est la seule méthode.



Pour accéder facilement à cette plateforme, il est fortement conseillé d'utiliser les talents de Dikky d'acrobate. Une roulade et hop!



Après avoir liquidé les deux ratons-laveurs, faites un bond et c'est dans la poche.

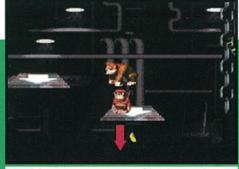


Juste en dessous de la plate-forme où gesticule ce sagouin de gorille, il y a encore un passage. A bon entendeur, salut.

# DOSSIER

Rebondissez sur les sbires qu'il vous envoie, ce n'est pas plus compliqué que cela.





Une fois que vous aurez passé le tonneau de sauvegarde, il vous suffit de sauter sur la quatrième plate-forme marquée d'une flèche blanche (comme vous l'indique d'ailleurs la flèche rouge) pour tomber sur un Canon-Tonneau.

# **NIVEAU 25 - CAVE CAMOUFLÉE**

Alors là, les p'tits loups, va falloir vous accrocher car, dans ce niveau, y a pas de lumière. Ou plus exactement, vous devrez jouer avec elle, car elle se moque de vous, la maligne, s'éteignant puis se rallumant. Fichtre, pas aisé dans ces conditions de repérer où sont les passages, n'est-il pas? Mais "don't panic", nous sommes là pour vous aider.



Les passages secrets juste avant la sortie, c'est peut-être le truc favori de Nintendo? En tout cas, pour ouvrir celui-ci, il faut sauter sur le fût de métal placé un peu avant lorsque vous débouchez du premier passage. Et 1 %... un!

# EUGRA ERRO GERRAS G



# **NIVEAU 24 - FOLIE DU CHARIOT MINIER**

D'un chariot à l'autre, vous allez être soumis à rude épreuve. Il vous faudra jouer, une fois n'est pas coutume, les acrobates pour parvenir au bout de ce terrible périple. Seulement voilà, pour accéder sans mal aux fameux passages, accrochez-vous et gardez la tête froide. Voyez plutôt.





Servez-vous de la liane pour sauter dans le chariot... Une fois la première rangée de bananes ramassée, sautez de nouveau comme vous l'indiquent ces deux flèches.



A peine avez-vous mis les pieds dans le plat qu'un simple coup d'œil vers le haut suffira pour apercevoir un passage.

# NIVEAU 23 - ASCENSEUR EXCENTRIQUE Bonjour l'angoisse! Dans ce niveau, il ne fait

pas bon se promener. Les ennemis sont hyper agressifs et peu courtois. Bref, c'est pas le pied, surtout lorsqu'il s'agit de jouer au funambule sur des ascenseurs du genre capricieux. Si vous savez faire preuve de sang-froid, vous arriverez à passer ces terribles précipices.



Juste après les trois guêpes, vers le haut du mur, se trouve un passage. Suivez la

Une fois que vous aurez surmonté toutes les embûches de ce niveau, juste avant la sortie, il y a une porte. Regardez la photo, vous comprendrez.



Dur, dur... Prenez garde de ne pas tomber. Pour atteindre ce pneu, sur le sommet de la bosse, sautez du chariot. Et le tour sera ioué.



Ici, l'affaire est un peu plus complexe. Pour accéder au tonneau, passez la bosse et, au moment de sauter sur la plate-forme, dirigez-vous sur la gauche et non pas sur la droite. Les pneus adéquats sy trouvent.

# DONKEY KONG COUNTRY

CARTE 6

# CAVES DES CHIMPANZÉS

# **NIVEAU 26 - TRACAS TIMBRÉ**

Paré pour l'aventure? O.K.! Dans ce niveau, il n'existe qu'un seul passage. Certes, il n'est pas évident à trouver mais, avec un peu d'astuce, certains d'entre vous y parviendront. Sinon, reportez-vous à ce qui suit.



Rien de plus facile que tomber directement dans le tonneau: il suffit de se laisser choir à la verticale du premier tube. Suivez la flèche.

# **NIVEAU 27 - HACHIS HORRIBLES**

Dans ces grottes humides, cherchez bien les deux passages qui y sont camouflés. Il ne vous sera pas difficile de les dénicher, mais un tonneau sera nécessaire pour les ouvrir.



Après la sauvegarde, vous trouverez un baril. Emmenez-le jusqu'au Krusha Bleu. Au niveau du renfoncement, à droite, se trouve le lieu sacré.



Juste avant la fin du niveau, devant le premier pneu, se situe le second passage. A même technique, mêmes effets...

# **BOSS N° 6 - VENGEANCE DE NECKY**

Non, il n'est pas mort, et revient pour se venger. Thème classique, me direz-vous. C'est pourtant ce qui va vous arriver. Le Necky géant que vous aviez cru terrasser est revenu pour s'assurer que vous ne ferez, en aucun cas, de mal à son patron. La technique pour le vaincre est toujours la même (eh, oui! voir Consoles+ du mois de janvier!).

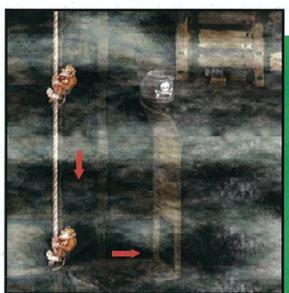


D'abord, on prend un peu d'élan...



... puis on lui saute une fois sur le bec...





# NIVEAU 28 -MINES BRUMEUSES

Dans ce halo de brouillard, il faut se méfier des crocos ainsi que des précipices, peu visibles. Pourtant, si vous regardez bien, deux passages secrets vous tendent les bras.

Lorsque vous aurez passé le baril de sauvegarde, vous tomberez sur une longue liane. Utilisez-la pour descendre, la porte se trouve plus bas.



Après le premier passage, vous trouverez un baril. Il est très utile pour ouvrir la brèche dans le bois, comme sur la photo.

# DOSSIER



... et, dans un élan de folie furieuse, on réitère la chose huit fois, histoire de lui faire mordre définitivement la poussière. Na!

# BOSS N° 7 -GALION DU GANG PLANCHE

Vous voilà enfin devant Sa Seigneurie... Fichtre, qu'il est beau dans sa tenue d'apparat. Seulement voilà, ce vil personnage est bien décidé à vous expédier tout droit en enfer. Pour contrecarrer ses plans, agissez comme suit. Il n'y résistera pas.



Attention, il va lancer sa couronne... C'est à ce moment-là qu'il faut bondir sur son crâne.



Cela fait, le crétin vous fonce néanmoins dessus. Evitez-le et recommencez l'opération précédente. Au bout de quelques minutes, de gros boulets de canon vont pleuvoir. Esquivez et sautez de nouveau sur la tête de notre ami. A la seconde série, il succombera.



# NIVEAU 30 - PLATES-FORMES PÉRILLEUSES

Pour finir, dans la série "J'en peux plus mais je tiens le bon bout", voilà de quoi s'éclater en beauté. Juste sous la plateforme de départ se trouve un tonneau. Pour l'atteindre, rien de plus facile: laissez-vous tomber verticalement devant la flèche blanche.



Voilà, c'est sur la gauche... Oui, bingo!

# **NIVEAU 29 - LUMIÈRES LUNATIQUES**

La difficulté consiste ici à faire en sorte que les lumières demeurent constamment allumées. Le seul moyen de réussir un tel exploit, c'est d'être le plus rapide possible, de manière à atteindre en un laps de temps très court tous les tonneaux interrupteurs.

Dans le premier trou se trouve un Canon-Tonneau. Et voilà déjà un passage.





Une fois la sauvegarde effectuée, vous devrez ramasser le tonneau juste sous le Necky. Posez le baril, éliminez la bête, puis continuez vers la droite. Passez un trou; juste après se trouve la porte dans le mur.



Arrivé à la fin du niveau, au lieu de sauter sur les planches qui mènent vers la sortie, jetez-vous plutôt dans le vide, sur votre droite. Vous atterrirez sur une plate-forme qui abrite un baril magique.

# **UNE FIN PLUTÔT SYMPA**

Si vous avez été attentifs, curieux de tout et, surtout, que vous avez suivi nos conseils à la lettre, vous devriez avoir réussi à atteindre les fameux 101%. Chapeau bas, Messieurs, Mesdames, Fillettes et Garçonnets, gorilles et chimpanzés, devant tant de classe. Encore bravo et merci à vous d'avoir suivi nos folles aventures.



101%, qui dit mieux, hein?

Dossier réalisé par Sylvain ALLAIN

Le mois de février, pendant leguel les plus heureux partent aux sports d'hiver, est aussi synonyme de mauvais emps. Et qui dit mauvais temps dit maison et jeux vidéo. Pour occuper

vos longues soirées d'hiver, Consoles+ vous offre sa livraison de tips sur des jeux que (j'espère) vous connaissez tous, comme Demon's Crest, Megaman X. Nosferatu sur SNIN. Les

fans de SNK découvriront avec bonheur tous les coups de King of Fighters 94 et un tip pour jouer avec Amakusa dans Samuraï Shodown. Et, fin du fin, vous trouverez également la première partie de la soluce de Soleil sur MD. Bonne triche!

# SNIN

# **DEMON'S BLAZON**

Capcom, au dire de toute la profession, devait frapper fort avec Demon's Blazon. A mon goût, c'est une tapette (une petite tape!) qu'il a donnée avec ce soft. En effet, je ne l'ai pas trouvé dément. Mais vous savez ce qu'on dit, l'égout et les couleurs... Un password va vous permettre de vous battre contre un boss qui ressemble fort au dernier du jeu... C'est partil

# Pour combattre ze boss

C'est simple, rentrez le password ci-contre:





# MD

# **MEGA TURRICAN**

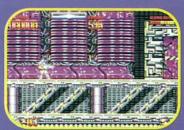
Après avoir fait le tour de pas mal de consoles, Mega Turrican se retrouve sur MD, et c'est bien sympa, tout ça, tout ça. Mais bon, c'est aussi très difficile et, parfois, on en a marre de perdre indéfiniment. C'est là que j'interviens: vous trouverez plus bas de quoi passer de niveau en niveau et aussi de quoi être invincible. C'est pas merveilleux, tout ça, tout ça?

# Pour être invincible et passer de stage en stage

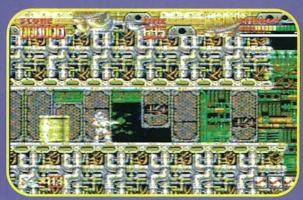
Pendant le jeu, mettez la pause et faites pour être invincible: A, A, A, B, B, B, A, A, A. Si vous faites Droite, Gauche, Bas, Droite et B, vous passerez de niveau en niveau. Après avoir effectué ces deux manipulations, n'oubliez pas d'ôter la



Après que vous aurez effectué la première manipulation, votre barre d'énergie ne diminuera plus.



Vous voici dans le premier niveau...



Une petite pause et hop! le deuxième vous tend les bras...



Et vous vous battez directement contre celui-là!



# NEO GEO CD KING OF FIGHTERS 94

Combien d'heures mes potes et moi avons dû y jouer? Je ne saurais dire... Mais cela ne signifie pas que nous avons perdu notre temps. Au contraire, figurez-vous, cher ami lecteur, que j'ai, grâce à ce nombre incroyable d'heures passées sur ce jeu, réuni toutes les Furies de tous les personnages (24 au total!). Mais j'entends certains novices s'interroger bêtement: "Fury?!" A ceux-là je répondrai: les Furies sont des

coups difficiles à réaliser, exécutables dès le remplissage de la barre de Power. Mais j'entends ces mêmes novices s'interroger encore plus bêtement: "Power, kézako?" Je leur dirai simplement de revoir leurs leçons de jeu vidéo. Voici donc, comme je l'annonçais, tous les supercoups (ou Furies) de KOF 94. Switch, maître de SNK.

# Pour avoir les super-coups spéciaux par pays et par personnage



Jeidern dans ses œuvres

# BRÉSIL

- · JEDERN: maintenir Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Bas Haut, et B + C.
- RALPH: maintenir Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Droite
- et C. CLARK: au corps à corps, Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/

Bas/Gauche, Gauche (deux fois) et C.



Athena, protégée par un champ magnétique, n'en fait qu'à sa tête, et arrange bien la vôtre.



CHINE · ATHENA:

- Gauche, Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Diagonale/Haut/Gauche et B + C. •SE: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite, Gauche, Droite et D.
- CHIN: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite, Bas, Diagonale/Bas/Droite et C.



Kyo, tout feu tout flamme.

### **JAPON**

ANGLE-TERRE

· Yur: Droite, Gauche,

· King: Gauche, Droite,

Diagonale/Bas/Droite, Bas,

Diagonale/Bas/Gauche et B + C.

Droite et B + C.

Diagonale/Bas/Gauche, Bas,

Diagonale/Bas/droite, Droite et B + C.

•Ma: Droite, Diagonale/Bas/Gauche,

- Kyo: Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Bas,
- Diagonale/Bas/Droite, Droite et C. •Bewmaru: Bas, Diagonale/Bas/Droite,

Gauche, Gauche (deux fois) et C.

Droite, Bas, Diagonale/Bas/Droite et C. ·Goro: au corps à corps, Droite, Diagonale/Bas/Droite,Bas, Diagonale / Bas /



Takuma enchaîne une série de coups destructeurs.





ÉTATS-



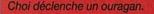
- · HEAVY D.: Bas, Diagonale/bas/Droite, Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche et C.
- ·Lucky: Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Droite et B + C.
- ·Brian: Bas, Diagonale /Bas /Gauche, Gauche, Droite, Diagonale/bas/Droite, Bas, Diagonale / Bas /Gauche, Gauche et C.



King, tout droit sorti d'Art of Fighting. possède des Furies proches de celles de Takuma.



- Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Droite et B + D.
- · CHANG: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas,
- CHOI: Maintenir Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Bas, Haut et B + C.









Diagonale/Bas/Gauche, Gauche et C.

Andy fait office de missile humain.



Un rayon dévastateur plutôt impres-

sionnant, vous ne trouvez pas?

**ITALIE** 

- TERRY: Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Droite et B + C.
- · Andy: maintenir Bas.
- Diagonale/Bas/Droite, Droite et B + D.
- · Joe: Droite, Gauche,
- Diagonale/Bas/Gauche, Bas, Diagonale/Bas/Droite et B + C.



# **SFC**

# **NOSFERATU**

Voilà un jeu dont je cherchais les tips depuis un bon bout de temps. En effet, lors du test, j'avais un mal fou à progresser. Vous trouverez donc plus bas de quoi éliminer l'infâme ravisseur sanguinaire de votre douce. Je m'explique: ces tips vous serviront à faire le plein de cristaux et à choisir votre niveau. Voilà qui vous satisfera, j'en suis sûr.

Pour faire le plein de cristaux Pendant le jeu, actionnez la pause, et faites: Haut, X, Droite, A, Bas, B, Gauche





Le compteur de cristaux est à zéro... ... une petite manip' et hop!

# Pour choisir son niveau

Rentrez dans les configurations, placez-vous sur "EXIT" et faites: L, L, R, R, R, L, L, L.



Un petit tour dans les options, puis, sur "EXIT, une petite manip' et c'est dans la poche.

# STAGE SELECT BOSS 6

Direction le niveau de votre choix , décollage immédiat-tout-de-suite-maintenant, en direct dans C+-number-one-top-moumoute!

# NEO GEO CD SAMURAI SHODOWN

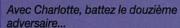
Attention, je sens poindre un vent d'émeute chez les SNK-fans. Eh oui, il est désormais possible de jouer avec Amakusa, le boss final, dans Samurai Shodown sur Neo Geo CD. Et, comme d'habitude, je vous livre un gâteau sous la cerise, en l'occurrence tous les coups spéciaux d'Amakusa. La suite de ce jeu fabuleux vient de sortir sur CD, et j'y consacre une bonne partie de mon temps libre, délaissant quelque peu mes amours. Il est bon de savoir que, en terminant

# Pour jouer avec Amakusa

Sauvegardez votre partie au combat qui précède celui contre le boss, battez le deuxième adversaire avec Charlotte (deuxième joueur), puis, pendant le Bonus Stage, appuyez sur Start avec la première manette. Si le tip est réussi, Amakusa aura remplacé Charlotte.

le jeu sans perdre un round, y compris contre Amakusa, on peut affronter Mai Shiranui, bien connue des fans de Fatal Fury Special.







Dans le Bonus Stage, on appuie sur Start...



Hop! Amakusa est là!



Maintenant, vous pouvez essayer de battre le boss avec le boss!

# Pour avoir les coups spéciaux du boss



Warp 1: appuyez sur A, B, C, et D simultanément puis relâchez.



Diagonale/Bas/Droite, Droite et A + B.



Bomb Crush: Bas, Diagonale/Bas/Gauch e et C + D.

# **3DO**

# SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Avec qui ne peut-on jouer dans Super Street Fighter II Turbo? Avec... Akumal Une fois de plus, ce problème est résolu. Grâce à une petite manipulation, le fameux boss secret apparaît, et il est ensuite sélectionnable. Mais je ne m'arrêterai pas là, et vous livre également tous les coups spéciaux, y compris le super-coup-de-la-mort-kesplose-lécran! Plutôt cool, non? Bon, je vous laisse, j'y retourne car il faut que je réussisse le 24 Hits Combo.

# Pour jouer avec Akuma

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous pendant trois secondes sur les persos suivants: Ryu, T-Hawk, Guile, Cammy et, enfin, Ryu. Appuyez ensuite sur les trois boutons (A, B, C), maintenez la pression et appuyez sur Start.



Trois secondes sur Ryu...





Trois sur Cammy (oooh!)...



Trois sur Guile..



Et enfin sur Ryu... Trois secondes toujours.



Vous pouvez désormais jouer avec Akuma.

# **3DO**

# **DRAGON'S LAIR**

Dans les dessins animés interactifs aussi, il existe des tips. Bien qu'il ne soit pas très sorcier de venir à bout de Dragon's Lair, les programmeurs ont cru bon d'inclure un Cheat Mode permettant d'obtenir des vies infinies. Vous allez donc pouvoir vous permettre de perdre autant de crédits que vous le voulez et toute la journée si ça vous chante! Tout de suite le tip.

# Pour avoir des vies infinies

A l'écran-titre, faites sur le paddle: Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite.



C'est à cet endroit que vous devrez effectuer la manipulation...



Si le tip est réussi, vous disposerez de vies infinies.

# Les coups spéciaux du boss ultime

Et voici, en dessert, que vous allez pouvoir user de tous les coups spéciaux d'Akuma! Chaque coup est illustré par une photo, et le tip vous est fourni en légende. Bonne baston!



Pour obtenir la boule de feu, faites: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et Punch.



Pour la triple boule de feu, faites: Gauche, Diagonale/Bas/gauche, Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et Punch.



Et pour obtenir le Dragon Punch, faites: Droite, Bas, Diagonale/Bas/ Droite et Punch.



# SNIN/MD

# **MICKEY MANIA**

À peine arrive-t-on à la saison froide que deux nouveaux Mickey font leur apparition dans le monde (merveilleux!) des jeux vidéo. Le premier est un jeu de Capcom, le second est la nouvelle création de Sony, et tous deux retracent les aventures de la souris dans le temps. Autant vous dire qu'il n'est pas vraiment simple de passer de niveau en niveau. Donc, pour ceux qui montrent une réelle difficulté à s'en sortir, mais aussi pour les tricheurs-nés, voici une astuce qui leur permettra de choisir le tableau par lequel ils désirent commencer. De quoi s'offrir une belle promenade dans le temps...

MUTIC BEAVITALK 1
JAX EXTRA TRY
EXIT

Il vous suffira de rentrer dans les options et d'effectuer la petite manipulation indiquée...



... où vous vous le désirez. Merci "Mamie Switcha"! MODIE HUVE TRATE LEVEL

... pour avoir la possibilité de vous balader "trankil"...

# SNIN

Pour choisir son niveau

Entrez dans les options, puis, dans le Sound Test, sélectionnez la musique "BEANSTALK 1" et le SFX "EXTRA TRY". Placez-vous ensuite sur "EXIT" et pressez le bouton L jusqu'à ce que vous entendlez un petit son. Sortez des options, appuyez sur Start: le Select Stage est apparu.

# MD

Entrez dans les options puis, dans le Sound Test, sélectionnez la musique ("CONTINUE"), le FX ("APPEAR") et le Speech ("TAKE THAT"). Placez-vous sur "EXIT" et maintenez la pression sur Gauche jusqu'à ce qu'un son se fasse entendre. Ressortez pour commencer le jeu normalement. Un Select Stage est apparu!

MUJIC FX JOSEGN CONTINUE APPEAR THINK

Pour un bon début, faites en sorte d'obtenir un écran comme sur la photo. LEVEL THE FITCHEN

Si tout s'est bien passé, un Select Stage est apparu après que vous avez appuyé sur Start.



Et hop! vous voilà transporté dans un niveau magique!

# MD

# ECCO 2

C'est la mode de créer, à partir de simples animaux, des héros "segalais" ou "nintendiens". La suite des aventures aquatiques de Flippé le delphinidé n'est pas une mince affaire. Des transformations "copperfildiennes" de votre ami pourront vous faire croire qu'il est tout de pâte constitué, mais je vous rassure: il n'en est rien. Le

dauphin n'a rien d'une vulgaire pâte, mais faites de votre mieux en tâchant d'y mettre la main. Et comme j'en suis moi-même une bonne (pâte), je vous livre les passwords du jeu. Peace...P.S.: Je perds un peu la boule entre les hérissons, dauphins, écureuils, vers de terre et autres rois, veuillez m'excuser. Je vais me recycler dans la contemplation des astres en attendant la Saturn...



Vous voici dans le dernier niveau, sous une forme peu orthodoxe.

# Tous les passwords du jeu

Crystal Springs: WJXJOJAFB
Fault Zone: YEYJZJZA
TWO Tides: EYZUKXYA
Skyway: UWKNORCB
Sky Tides: MCSGMVCB
Tube of Medusa: OPTTRJYA
Skylands: UOAAXCEB
Fin to Feather: MCAHZRAB
Eagles Bay: QWLUUIGB
Asterite's Cave: MMILLRMAB
Four Island's: EINWQHDB
Sea of Darkness: QWPUVPWA
Vents of Medusa: SZRSRBYA

Gateway: WBUZHGEB
Moray Abyss: YAGXNWXA
The Eye: MGMIMSZQE
Big Water: ECOYISFA
Deep Ridge: VHOWSCOD
The Hungry Ones: GRKBDFJE
Secret Cave: QAWJRISE
Lunar Bay: WZMNWJSE
Black Clouds: ACNRFKNE
Gravitor Box: CRBPATME
Globe Holder: OVWFJOME
Dark Sea: IHHFYWCA
Vortex Queen: KGBTQBMA



# SNIN

# **EARTHWORM JIM**

Je l'ai! Oui, moi, Switch, j'ai le tip qui va sauver toute une génération de joueurs qui essaye éperdument de finir EJ. Un Select Stage, c'est pas beau, hein? Ah! vraiment, là, je suis content, car ce n'est pas tous les jours qu'on trouve une astuce aussi intéressante sur un jeu aussi bon. Et attendez, ce n'est pas fini, j'en ai aussi un pour voir l'écran des programmeurs. Sans plus attendre, les voici.

# Pour avoir un Select Stage

Pendant le jeu, mettez la pause et appuyez sur: A, B, X, A, A et X, B et X, B et X et enfin A et X.



Et sous vos yeux écarquillés apparaît le Select Stage. Magique!



Le dernier niveau, bien sûr, pourquoi se priver?

# Pour voir l'écran des programmeurs A l'écran-titre, faites: Y, A, B, B, A, Y, A, B.



Comme prévu, l'écran est là.

# SNIN

# **BLACK HAWK**

Grand, cheveux longs, musculature de forçat, tête de trisomique 21 tueur, c'est le héros de Black Hawk, sorte d'hybride, croisement étrange "d'étudiant surdoué perdu dans le brousse" et de prince de Perse en mal d'amour. Son but: sauver les gentils à l'aide de son fusil "Patator". Mais, comme vous le savez tous, les méchants sont très résistants. Alors voici quelques codes qui vous aideront sûrement dans votre fine et délicate mission.

Bonne chance, Jimi!



Et voilà, pour vos beaux yeux, le dernier niveau tant convoité...

# Tous les passwords du jeu

Mine level 2 : FBWC
Mine level 3 : QP7R
Mine level 4 : WJTV
Tree level 1 : RRYB
Tree level 2 : ZS9P
Tree level 3 : XJSN
Tree level 4 : CGDM
Sand level 1 : TJ1F

Sand level 2 : GSG3 Sand level 3 : BMHS Sand level 4 : Y4DJ Castle level 1 : HCDK Castle level 2 : NRLF Castle level 3 : BMHS Castle level 4 MJKG

Castle level 5: KC3H

DONKEY KONG 398 <sup>F</sup>

10 % sur le 2º Jeu Acheté

# CONSOLE GAMES

SATURNE + Jeu 4 490 PSX + Jeu 4 490 NEO CD + Jeu 3 690 32X + Jeu 1 590

VPC : CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle 62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26 102 Bis, Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10 NEUF - OCCASION - REPRISES POUR COMMANDER TEL AU 21/76/23/26 (Paris faire le 16)\*

SUPER NES	neuf	occase	reprise
Console neuve 50/60 - jeu	849	650	450
Super Metroïd	190	150	1(X)
Street Racer	398	3(X)	2(X)
Earthworm Jim	398	3(X)	2(X)
Power drive	398	- 300	2(X)
DBZ 4	390	3(X)	2(X)
Demon Crest	449	350	2(X)
Ranma 4	249	190	100
Final Fantaisy 6	449	350	250
Mickey Mania	398	3(X)	2(X)
Secret of Manat	429	3(X)	2(X)
Fatal Fury 2	249	190	1 (X)
Power Eleven (Foot)	549	tel	tel
Megaman X	349	300	2(X)
Samouraï Spirit	449	350	250
MK2	479	350	250
Fatal Fury Special	390	300	2(X)
Return of the Jeidy	449	350	250
NBA Live 95	449	350	250

3 D O	neuf	occase	reprise
Console Fr	2990	2500	2000
Super SF2	349	290	200
Samouraï Spirit	349	290	200
Fifa	349	290	200
Need for Speed	349	290	200
Nova Storm	349	290	200

	GOODIES	1
Mangas K7 vidéo	å partir de30 °	
Figurines	79	
	Cartes (2°), Posters (20°) etc	/

MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console 50/60 + jeu	749	550	4(X)
Virtua Racing	390	3(X)	2(x)
DBZ	390	3(X)	2(X)
YuYu Akusho 2	349	290	2(X)
NBA JAM (J)	190	tel	tel
Monster World 4	190	tel	tel
Bomberman 94	349	250	200
Soleil - Flink	349	250	150
Fifa 95	389	3(X)	200
NBA Live 95	389	3(X)	200
Sonic 4	389	300	- 200
Earthworm Jim	389	3(x)	2(X)
Sonic 3	290	200	tel
Shining Force 2	399	3(X)	2(X)
Probotector	349	3(X)	200
Roi Lion	379	3(X)	2(X)
Mickey Mania	389	3(X)	2(X)
Pit Fall	389	3(X)	2(X)
Mr Nuts	3.19	3(X)	2(X)

) tel
25(0)
tel
2(X)
tel

ENVOI COLISSIMO 48 Heures - Jeu 20F, Console : 50F, CRBT : 30F - Réglement : CB, chèque, CRBT



C'est le tout début de votre aventure. Discutez avec les villageois et partez ensuite rendre visite au Roi (photo 1). Cela fait, direction le camp d'entraînement de Rafflesia, où vous devrez réussir le parcours du débutant. Si vous y parve-

nez, le médaillon de bronze sera à vous.



Allez donc tailler une bavette avec le personnage qui se trouve dans une maison. En échange de vingt malins, il vous donnera le "jet d'épée" (photo 2). Avec ceci, le premier parcours ne sera plus qu'un jeu

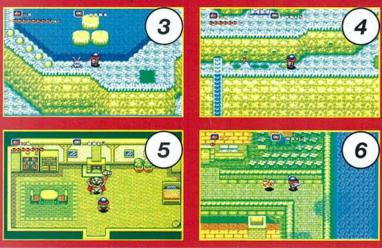


d'enfant, ou presque. Vous reviendrez une fois vos capacités augmentées pour effectuer les deux autres parcours.

Une fois en haut du mont, vous rencontrerez un lapin (photo 3). Il faudra revenir le voir une fois que vous aurez maîtrisé le langage des animaux. En frappant les croix contre les parois de la montagne (photo 4), vous ferez apparaître des torrents qui, si vous vous laissez emporter par leurs flots, vous meneront directement au premier boss (photo 5). Vous n'aurez pas besoin de technique particulière pour le battre.

Après l'avoir vaincu, retournez immédiatement au village de Soleil, et rendez-vous auprès de la diseuse de bonne aventure. Celle-ci vous donnera le pouvoir de parler aux animaux. Passez ensuite récupérer Pilou le chien (photo 6), qui sera votre premier compagnon d'aventure. Maintenant, vous pouvez aller rencontrer votre indicateur, j'ai nommé M. le Lapin, en haut de la montagne. Il vous donnera un nouveau pouvoir, celui du saut, grâce auquel vous pourrez sauter sur les

plates-formes menant à la plage Anémone.



Non, ce ne sont pas les plans complets de Soleil que vous allez trouver ici, mais la première partie de sa soluce. A vous toutes les solutions aux énigmes les plus difficiles, les pièges à éviter et les techniques pour vaincre les boss. Et la suite au prochain numéro. **SWITCH** (avec l'aide précieuse de Maître Sega)

# **PLAGE ANEMONE**

Au village, discutez avec l'éléphant. Pour rentrer dans sa case, sautez trois fois devant l'entrée (photo 7). Il vous donnera le pouvoir de porter des objets. Vous devrez alors trouver Octopussy. Pensez à vous aider du vent pour effectuer des sauts, et servez-vous des plates-formes (photo 8) pour atteindre les endroits autrement inaccessibles. Une fois le niveau achevé, le pingouin Toto ralliera vos rangs.





Pensez simplement à utiliser l'épée glace que vous a donnée Toto.

Un boss vous y tend les bras: attendez sa transformation en huit per-

sonnages (photo 9), frappez-en un des huit lorsqu'il s'immobilise (photo 10), repérez bien celui qui clignote en rouge, attendez qu'il soit immobile et frappez-le. Prenez la sortie en bas à droite, vous rencontrerez Ciel l'Ecureuil (photo 11).







# IRIS

Votre participation à la course est indispensable, et vous devrez vraincre le Guépard. Pourquoi vous faut-il le battre? Tout simplement parce qu'il vous permettra de sauter plus loin et de courir plus vite (et pas l'inverse!). Avant la course, parlez-lui et payez-le pour qu'il perde (photo 12). Continuez votre chemin jusqu'à un village dans lequel, après avoir parlé à tous les personnages, vous serez transformé en slime vert (photo 13). Par la suite, placez-vous au centre de l'étoile pour ouvrir la porte d'une des maisons (photo 14). Un personnage vous proposera de retrouver votre forme normale si vous résolvez l'énigme qu'il vous soumet.



# DÉSERT CAMÉLIA

Trouvez le chemin qui mène au village, ainsi que celui de la tour de Habel.

# **TOUR DE HABEL**

Pour battre le boss de la tour de Habel: utilisez l'épée de glace (que vous aurez obtenue plus haut, grâce au Pingouin), et les pouvoirs du Guépard, puis frappez le cœur du boss lorsqu'il est seul (photo 20).



# **DÉSERT CAMÉLIA**

Retournez voir le dinosaure dans le village (photo 21). Son aide vous sera précieuse pour utiliser les voies d'eau, et vous pourrez ainsi vous rendre au château Freezia.





# CHÂTEAU FREEZIA

Votre but: trouver les graines contenues dans un coffre (photo 23). Vous en aurez grand besoin plus tard, dans la tour de Habel, pour mon-

ter au plus haut des cieux, où vous

pourrez récupérer un nouveau personnage: le Lion (photo 22). BOSS: quand il s'enflamme, utilisez l'épée de glace (photo 24), et, quand le boss est de glace, l'épée de feu. Une fois le monstre vaincu, abattez un des arbres pour vous ouvrir un passage.







Et voilà, c'est tout pour cette fois. Vous trouverez la suite dans le Consoles+ 4!!

Remerciements à Spy (notre espion...), qui a dérobé ces infos confidentielles à Sega, et à Marc, qui a accepté de se corrompre en nous vendant la soluce. Si vous avez un problème, n'hésitez pas à contacter notre informateur (Maître Sega) au: 36.68.01.10.

# REVIEW

M egaman repart à l'attaque contre le Dr Wily, histoire classique, semblable à celle des précédents épisodes... Sachez pourtant que notre petit homme pilotera une moto et un robot dans ses nouvelles aventures, pour un "plus" d'originalité. Le reste vous est connu: il affrontera huit boss, sans compter les méga-boss de fin, dans la grande tradition des Megaman...

Rockman au Japon, Megaman en France, le petit robot frôle la barre des dix épisodes, toujours soucieux de la bonne réalisation de ses aventures ludiques. Le revoilà donc, pour la troisième fois, sur Super Famicom, toujours en quête de nouvelles armes sur des planètes aux décors variés. Huit niveaux sont à parcourir dans l'ordre de votre choix pour acquérir toutes les armes du sous-écran avant d'affronter les boss de fin. A vous de trouver l'ordre idéal de ce dédale selon votre arsenal! Arme de base au poing, ou MegaBlaster concentré, Megaman accélère pour des sauts puissants; il grimpe aux parois, telle une chauve-souris; il trouve une moto et un robot à diriger; son habileté lui donne accès à des passages secrets (et il y a du nouveau!), voire des salles spéciales où, s'il y bat un boss caché, il acquerra un nouveau pouvoir... Les graphismes honorent la SFC: un "déréglement climatique" dans la jungle provoque des déformations d'écran, les effets de lumière dans la mer et les mines de Crystar sont du meilleur effet. Par ailleurs, les ennemis sont très fins et leur animation sans défaut.



Les graphismes sont tout aussi réussis dans l'ensemble du jeu.

# AVIS

oui



# **ELVIRA**

J'ai beau être grande, brune et douce et lui petit, casqué et métallique, je porte néanmoins un amour indicible à ce crétin de Megaman. Je suis une fan, tout bêtement. On se retrouve régulièrement quand sort un nouvel épisode, je me dis qu'il n'a pas changé (et ne changera jamais?), je latte en m'acharnant ses huit boss coriaces, j'essaye mes huit armes un peu partout pour le plaisir. Au passage, j'admire les

graphismes de son jeu et sa garde-robe de toutes les couleurs. Bien sûr, il a toujours ses rhumatismes, d'où les ralentissements classiques de sa série... Ce bon vieux Megaman, je le trouve toujours très cool même s'il manque toujours d'originalité. Un jeu dans la droite lignée du premier Megaman X sur SNIN.

# ROCKMAI

# AU PREMIER DE CES MESSIEURS...

Ils vous attendent embusqués dans leur salle à la fin de chaque niveau... Ils sont agiles, rapides, puissants et lancent des armes dévastatrices. Sans énergie en réserve, vous ne ferez pas le poids tant ils sont coriaces... à moins de posséder l'arme idéale qui les achèvera en un clin d'œil...



Wire Hetimarl, maître du temps (qu'il fait), use d'un grappin acéré qu'il vous remettra une fois vaincu.



Metamor Mothmeanos – il aurait pu être grec... – est une chrysalide qui se transforme en papillon en envoyant rochers et rayons mortels!



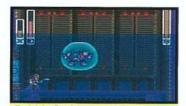
Flame Stagger: il fait mauvais dans son antre quand il envoie des coulées de feu! Le même pouvoir vous réchauffera.



Magne Hyakulegger: traumatisé par son nom, c'est un boss balèze, à combattre en dernier. Mines magnétiques à la clef.



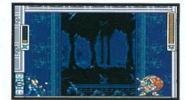
Sonic Ostreague: son nom a une consonance suédoise, mais il s'agit d'un boss du désert au look d'oiseau et doté d'un boomerang acéré.



Bubbly Crablos: ce robot-crabe, squatter des fonds marins et armé de bulles aériennes explosives, est tout sauf crado.



Wheel Alligates, ou Wily l'alligator version Megaman: il sort de la lave et balance des shurikens. Mais, bientôt, vous en aurez aussi.



Cristar Mymine: un nom bien mignon pour un escargot qui vous glace en un instant. Quant à Mimine, elle se pèle.



Le premier boss final: Counter Hunter.

# SUPER FAMICOM

# REVI



Ce réservoir permet d'entreposer de l'énergie en réserve.

PANDA

**AVIS** 

Rockman, ou Megaman, tout dépend comment vous l'appelez, reste un grand classique de la NES et de la Super Nintendo. Cette dernière mouture est graphiquement très sympa. L'animation est fluide, et vous manierez le personnage sans problèmes. Mais je ne vois malheureusement pas grand-chose d'original dans cette version par rapport aux précédentes. Le jeu est vraiment très bien, mais ne surprendra que ceux qui n'ont jamais joué à

oui, mais...

Megaman. Les autres, les vieux de la vieille, retrouveront avec plaisir un héros qu'ils connaissent bien, mais qui n'a pas beaucoup changé.

# **PERMIS** OBLIGATOIRE

Et, parfois, c'est la surprise, quand vous tombez sur une moto ou un robot stationnant tranquillement au détour d'un niveau! Très puissantes, ces machines sont néanmoins fort délicates à manier.



Avec la moto, rapide, vous viendrez aisément à bout des ennemis motorisés sur votre chemin. Des rampes d'élan vous permettront de réussir de super-sauts: des options sont souvent à gagner.



Le robot brise la glace, accélère en donnant des coups de pince et vole quelques secondes grâce à ses petites ailes!



'arme qui glace: tirez de nouveau sur les blocs pour gagner des options.



Les armes gagnées et réserves d'énergie s'entreposent dans le sous-écran.



En concentrant son tir, Megaman obtient un MegaBlaster.



Dans un recoin, un sage vous donne le tracé pour localiser les passages secrets.



Torpillez ce gros poisson sans ménagement car son rayon circulaire est très blessant.



**ÉDITEUR: CAPCOM DISTRIBUTEUR: IMPORT** DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

PLATES-FORMES/ACTION 1 JOUEUR **CONTRÔLE: BON** DIFFICULTÉ: MOYENNE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -CONTINUE: MOTS DE PASSE** 

# PRESENTATION

Classique, comme un bon vieux Megaman...

# GRAPHISMES

Pastel, ils sont fins et très beaux. Un scrolling différentiel donne une illusion de 3D sympa.

# ANIMATION

Tout bouge à merveille mais quelques ralentissements occasionnels nous rappellent qu'il s'agit d'un Megaman...

# MUSIQUE

Thème différent et agréable à chaque niveau.

# BRUITAGES

Chaque nouvelle arme est l'occasion d'un nouveau son bien rendu.

# DUREE DE VIE

Un peu plus facile que le premier Megaman X, ce deuxième volet comporte surtout des boss coriaces.

# JOUABILITE

Nickel dans l'action et un changement d'arme pratique avec les boutons L et R.

Un nouveau Megaman très réussi et fidèle à sa tradition. L'absence d'originalité ne surprendra personne.

# REVIEW

capsules de même couleur en les

faisant pivoter judicieusement

pendant leur chute. Ainsi réunis,

elles disparaîtront. Le but princi-

pal étant d'anéantir les microbes

que l'on apercoit derrière le

hublot. Pour les dissoudre, il faut

les inclure dans une ligne de trois

éléments de la même couleur

qu'eux. Avec cette compilation,

des heures, voire des années de

"réflexion" sont promises. Et

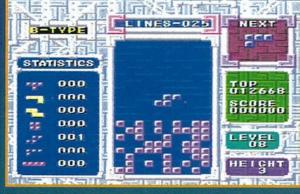
pourquoi pas des challenges avec

vos parents?

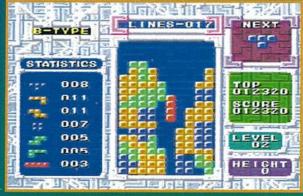
Tetris n'a jamais eu l'honneur de sortir sur 16 bits en France. Cette lacdune est maintenant comblée avec la version originale de ce titre (connu sur NES et GB) rigoureusement semblable à celles des deux autres consoles Nintendo. Les fans de ce grand classique auront de surcroît Dr Mario sur la même cartouche de jeu. Encore un jeu mythique tout droit sorti de la NES!

Les graphismes n'ont pas changé d'un iota sur les deux jeux mais des améliorations ont été apportées dans les options. La grande nouveauté est de pouvoir jouer à deux ou contre l'ordinateur. De tels combats étaient possibles dans la version Tetris sur GB mais il fallait relier deux portables. Maintenant, que ce soit sur Tetris ou Dr Mario, l'écran se divise et que le plus prévoyant gagne! Car il s'agit avant tout d'aller vite et d'anticiper sur l'arrivée des pièces futures afin de parvenir à l'objectif fixé. Selon vos talents de joueur, la vitesse de chute des pièces peut être accélérée. Sur Tetris, les couleurs des éléments n'ont aucune importance puisqu'il faut compléter des lignes horizontales de n'importe quelle manière. Un certain nombre de lignes complètes vous est demandé pour accéder au niveau suivant. Dans le même style, en plus original, Dr Mario vous propose également d'assembler des pièces tombant du haut de l'écran. Mais les couleurs ont cette fois une importance capitale: pour détruire les capsules bicolores du toubib, vous devrez juxtaposer quatre demi-

Tetris - Un jour où l'autre, la pièce que vous attendez descendra et plein de lignes s'effaceront...



Tetris-En mode 1 joueur, ça se corse vite avec des handicaps de base costauds!



Tetris -Vous pouvez choisir votre niveau et la vitesse de chute des pièces.

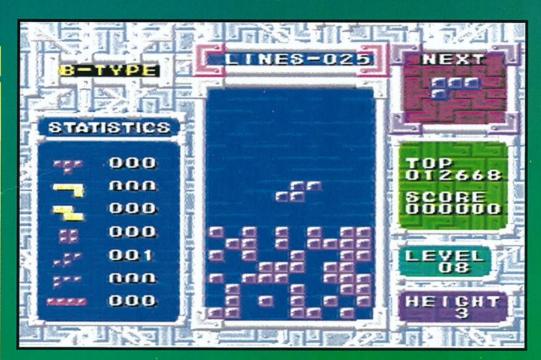
# AVIS oui!!!



A.H.L

Deux pour le prix d'un, c'est une formule qui a fait ses preuves, et quand les deux jeux proposés sont géniaux on ne peut pas résister. Il faut dire que Tetris et Dr Mario sont des classiques incontournables. On ne présente plus Tetris, mais ceux qui n'ont jamais disposé d'une NES ou d'un Game Boy ne connaissent sans doute pas Dr Mario, qui est sa meilleure variante. J'aime tellement ce jeu qu'il m'arrive encore d'allumer ma bonne vielle

NES rien que pour y jouer! Ces deux jeux sont passionnants lorsque l'on joue seul et c'est l'éclate totale quant on joue à deux. Bien sûr, il ne faut pas s'attendre à de superbes graphismes pour des jeux de ce type, mais ils offrent une formidable durée de vie. Indispensable!



Tetris - Il faudra être balèze pour vous sortir de là...

# **SUPER NINTENDO**

Tetris- Vous pouvez également affronter l'ordinateur.







Dr Mario - Six microbes doivent encore être éliminés.

# **AVIS**

# oui!



Impossible de noter un Tetris moins de 90%! Surtout s'il est a c c o m p a g n é d'un fort sympathique Dr Mario! Deux classiques de ce genre sur une même cartouche, voilà qui devrait stimuler les plus blasés. Inutile de dire

qu'un tel plaisir est uniquement cérébral: on ne joue pas à ces deux jeux pour en admirer les graphismes, mais pour se prendre la tête et passer les dizaines de niveaux qui se succèdent. A deux, c'est le stress total d'un challenge sans pitié puisque vos coups de maître envoient des handicaps chez votre adversaire. C'est l'occasion pour les possesseurs de SNIN de jouer sur deux grands classiques. Certes, les capacités de la 16 bits de Nintendo ne sont pas du tout exploitées, mais ce n'était évidemment pas le but.



Dr Mario - Et quatre éléments de moins pour le joueur de droite!



Dr Mario - En cas de nullité absolue, un virus sort le carton jaune.

# REVIEW



Dr Mario - Alignez trois éléments de même couleur près du virus pour qu'il disparaisse.



NINTENDO/NINTENDO
PRIX: E

1 À 2 JOUEURS/REFLEXION

# **PRESENTATION**

....

Démos et choix des options de cette compilation d'action/réflexion.

# **GRAPHISME**

80%

Ben... c'est Tetris et Dr Mario! Ce n'est pas du grand art mais là n'est pas le but.

## ANIMATION

80%

Déplacements fluides des pièces qui tombent.

# MUSIQUE

36%

Pas transcendante, mais cela n'a aucune importance.

# BRUITAGES

36%

Il y en a très peu, ce n'est pas le genre de la maison.

## **DUREE DE VIE**

96%

Ce cocktail est du genre qui ne lasse jamais. Un grand classique.

# **JOUABILITE**

90%

ll faut être de plus en plus rapide et tout visualiser à l'avance mais les mutants arrivent à finir.

# INTERET

**90**%

Tetris, hit classique, arrive sur 16 bits accompagné de Dr Mario, un confrère qui mérite aussi le détour.

# MEGADRIVE

# REVIEW

Tout a débuté sous la terre: un peuple mystérieux et belliqueux s'est constitué une force militaire surpuissante dans les souterrains de sa base secrète. Pour ce faire, les prototypes les plus performants des armées terriennes ont été volés et améliorés. Ces machines de guerre, soi-disant invincibles, sont programmées pour éliminer toute opposition. L'opération dite du Grand Boxon est d'ores et déjà déclenchée...

Il ne vous reste plus qu'à prendre les commandes de votre hélico hyper maniable ou de votre Jeep blindée pour traverser les sept niveaux de ce shoot'em up en scrolling vertical. En mode 2 joueurs simultanés, l'attaque est double: au sol et dans les airs. L'hélico doit penser à attendre la Jeep, qui galère souvent entre les obstacles, les tirs multiples et sur les ponts étroits... L'hélico est sans conteste plus aisé à diriger, mais son canon est unidirectionnel, contrairement à celui de la Jeep, qui peut tirer dans huit directions mais s'avère plus délicat à manœuvrer. Outre vos armes de base, dont la puissance s'accroît en récoltant des icônes à leur sigle, vous pourrez récupérer des armes spéciales en tirant sur des conteneurs. Ces trois armes spéciales, options H, X et S, s'emmagasinent et s'utilisent dans l'ordre où elles ont été récoltées. Un moyen idéal pour dégommer rapidement le boss qui vous attend à la fin de chacun



des sept niveaux du jeu.

Les étoiles récoltées en dégommant les ennemis vous procureront 1 000 points. 50 000 points = 1 vie supplémentaire.

Si vous tirez sans discontinuer sur le bouclier d'invincibilité, une explosion dévaste tout l'écran.





En mode 2 joueurs, la Jeep et l'hélico se partagent le boulot.

Le boss du désert: frappez ses côtés avec une arme spéciale. La roue de feu fait des merveilles!





# **AUX ARMES!**

Vous diposerez d'un arsenal d'armes de base (Bullet, Plasma, Flame, laser...), auquel vous pourrez ajouter les armes spéciales récoltées dans des conteneurs au look de distributeur de canettes. Utilisez-les sans modération.



Le Plasma puissance 7 pour une attaque bleue destructrice.



Autre arme de base: le Bullet.



A partir du niveau 4, une nouvelle arme apparaît: le laser.



Une des trois armes spéciales, que nous appellerons le missile à tête chercheuse.

# AVIS oui, mais...



sur Amiga puis sur SNIN, et voici la version MD. Si la musique est la même, la difficulté s'est renforcée, avec un nombre accru d'ennemis et un niveau en sus, le pre-

On l'a connu

mier, nommé Triangle des Bermudes. Les as du shoot'em up manœuvrent la Jeep, les débutants prennent l'hélico... L'action est assez prenante mais nécessite un long apprentissage, où le "par cœur" est de rigueur. Cela dit, une arme à degré de puissance élevé balaye pratiquement tout l'écran et, dès lors, le jeu devient un peu plus facile. Encore faut-il en arriver là... A deux, c'est néanmoins possible. Il s'agit d'un jeu destiné aux adeptes de shoot'em up à scrolling vertical bourrés d'ennemis en tout genre... Plutôt pas mal, même si on n'en fera pas le jeu de l'année. Déjà vu...



TIME WARNER/ECUDIS
PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

# **PRESENTATION**

<u>85%</u>

Histoire en images, schémas de l'hélico et de la Jeep, options de base...

# **GRAPHISMES**

84%

Assez fins, pour des décors variés dans les sept niveaux, mais pas déments pour autant!

## **ANIMATION**

80%

Fluide dans l'ensemble mais des clignotements de sprites quand les explosions foisonnent.

# MUSIQUE

79%

Différente à chaque niveau, remix de boîte à rythme et claviers. RAS...

# **BRUITAGES**

86%

Des armes aux sons variés et de beaux bruits d'explosion.

## **DUREE DE VIE**

88%

Un seul niveau de difficulté mais bien servi! Le jeu s'apprend par cœur.

# **JOUABILITE**

87%

Pas de problème si ce n'est que, à deux, l'usage de la jeép demande de la patience.

# INTERET

80%

Un shoot'em up connu et bien réalisé que les fans du genre (eux seuls?) apprécieront.



**ULTIMA - REPUBLIQUE** 

5 BD Voltaire - 75011 PARIS Tél : (1) 43 38 96 31

> Fax: (1) 43 38 11 86 + de 5000 jeux

**ULTIMA - GOBELINS** 

57, av des Gobelins - 75013 PARIS **Tél : (1) 47 07 33 00** 

Métro Place d'Italie/Gobelins + de 5000 jeux

1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France

# LES NOUVELLES CONSOLES A DES PRIX IMBATTABLES



JAGUARNEC FX

PSX SONY

Tél: 93 61 10 21

Tél: 35 19 00 82

Tél: 87 69 19 50

Tél: 66 76 16 16

Tél: 68 50 89 50

Tél: 46 99 81 25

Tél: 61 12 33 34

**⇒** 3 DO

NEO CD

- **★ Tous les jeux sur ces consoles SONT DISPONIBLES**
- ★ Pour tout ACHAT d'une console, ULTIMA s'engage à vous reprendre votre ancien matériel au MEILLEUR PRIX.
- ★ PAIEMENT : PAYEZ votre console en 4 FOIS\*.

# TOUS NOS PRODUITS ET PROMOTIONS SONT DISPONIBLES EN PROVINCE

→ AIX EN PROVENCE		→ Juan Les Pins
9, rue d'Italie - 13100	Tél : 42 27 59 45	14, avenue Maupassant - 06160
→ Bastia	-1	→ LE HAVRE
3, rue St François - 20200	Tél : 95 31 68 70	95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600
→ <b>BLOIS</b> 48, rue Beauvoir - 41000	Tél : 54 74 44 53	→ Metz
→ BORDEAUX	101. 34 /4 44 33	8, avenue de Lâttre de Tassigny - 57000
203, rue Sainte Catherine - 33000	Tél : 56 92 85 11	→ Nimes
→ Bourges		4, rue des Greffres - 30000
9, rue d'Auron - 18000	Tél : 48 24 46 72	→ Perpignan
→ CARCASSONNE	T(1. / 0.47.40.74	17, avenue Guynemer - 66000
22, rue Aimée Ramond - 11000	Tél : <b>68 47 49 74</b>	→ ROCHEFORT
→ CASTRES 6, rue Henri IV - 81100	Tél : 63 59 28 03	127 bis, rue Louis Thiers - 17300
→ GRENOBLE	101 . 00 37 20 03	→ Toulouse
4, rue des Bergers - 38000	Tél: 76 47 12 33	11, rue des Lois - 31000

# MEGADRIVE SUPER NINTENDO

Plusieurs milliers de JEUX, CONSOLES, ACCESSOIRES NEUFS ET OCCASIONS SONT SOLDES

-10%, -20%,

-30%, -40%, -50%, -60%, -70%, ...

# **NOUVEAUTES**

PRIX CHOCS

# NOUS ACHETONS COMPTANT

tous vos jeux et consoles au plus haut cours du marché



→ PROMO

**→OCCASIONS** 

⇒VPC (la moins chère de France)

VOS COMMANDES LIVREES SOUS 24H

LES REVENDEURS DESIRANT ACHETER NOS PRODUITS OU REJOINDRE NOTRE CHAINE SONT LES BIENVENUES TEL: 43 55 72 77 FAX: 43 38 11 86

# **SUPER NINTENDO**

# REVIEW

C apcom, fort du succès de ses jeux de plates-formes, lance sur le marché ce qui pourrait être le troisième volet de la série des Ghost'n Goblins et Ghouls'n Ghost. Exit le preux chevalier Arthur et son fameux caleçon blanc: Demon's Blazon vous propose maintenant d'incarner une gargouille hideuse, Firebrand, à l'haleine de cheval (et non pas de mouton).

Firebrand, pour ceux qui ne le savent pas encore, est le personnage principal de la série des Gargoyle Quest sur consoles Nes et Game Boy. Ce personnage est doté de pouvoirs puissants qu'il est capable d'enrichir durant le jeu. Ainsi, les boules de feu qu'il crache en début de partie vont, au fur et à mesure de vos évolutions, devenir extrêmement performantes. Elles seront capables de détruire des murailles ou d'anéantir certains ennemis d'un coup, un seul. Et ce n'est pas tout: en battant certains boss, Firebrand va recevoir des pouvoirs de mutation. Il pourra prendre la forme d'une nouvelle Gargoyle capable de s'élever dans les



Dans certaines boutiques, des personnages vous vendront quelques objets fort intéressants.

00000

airs, ou encore d'un mutant aquatique, très utile pour les niveaux immergés. Demon's Blazon propose sept niveaux de difficulté croissante, bourrés d'ennemis et de passages secrets. A la fin de chacun d'eux, un boss vous mettra au défi de continuer le jeu. Serez-vous capable de relever le gant?



La forêt n'est pas un lieu de tout repos: chenilles poilues et chauves-souris cyclopes vont vous mener la vie dure!

Fouillez attentivement chaque recoin des niveaux, vous mettrez la main sur d'utiles objets. Ici, cette fiole vous permettra d'accueillir quelque liquide magique.

Key who we

# Blazi Blazi

Les boss de Demon's Blazon sont dans l'ensemble assez coriaces. Mis froid pour en venir à bout. Sutout, restez calme.

000000



Le boss du cimetière tourne lentement autour de vous, puis vous fonce dessus, tête en avant!

# LES DIFFÉRENTS PERSONNAGES

Demon's Blazon vous propose d'incarner plusieurs personnages différents. Chacun d'eux dispose de ses propres caractéristiques. Apprenez donc à bien connaître les personnages et leurs pouvoirs spéciaux afin de visiter tous les coins et recoins de chacun des niveaux: les salles secrètes y sont nombreuses.



Cette créature aquatique et verdâtre vous permettra de vous immerger sans perdre de points de vie, mais gare aux ennemis!



C'est cette Gargoyle qui vous est proposée d'entrée de jeu. Sa puissance de feu est modeste mais efficace contre ce boss.



Cette Gargoyle-ci peut se hisser haut dans les airs. Utile pour découvrir les niveaux cachés en hauteur.

# **SUPER NINTENDO**

# AVIS oui!



NIIICO

Demon's Blazon est le genre de jeu qui vous scotche à l'écran tant il est captivant. La difficulté devient rapidement élevée, surtout quand on se retrouve face aux boss. Ils ne sont vraiment pas faciles à battre. Enfin un jeu de Capcom dans lequel la difficulté est à la hauteur! Les graphismes sont, dans l'ensemble, d'une très bonne qualité, même si, parfois, les décors semblent un peu vides. Les animations sont fluides et ne souffrent

d'aucun ralentissement. Le mode 7 de la console est habilement utilisé, notamment lors du déplacement du personnage sur la carte et dans le niveau aquatique. Demon's Blazon est un jeu qui s'adresse aux artistes du paddle et qui satisfera tous les amateurs de plates-formes et d'action.

# **UELQUES BOSS**

a part le premier d'entre eux, une grosse bestiole vérolée, il faudra beaucoup de patience et de sang-



Quand je vous disais que la puissance de feu de cette Gargoyle était assez considérable...



Cette mante religieuse géante est fort difficile à battre: non seulement elle tourne sans cesse autour de vous, mais, en plus, elle lance ses pinces dans votre direction.

Ce personnage est capable, en courant épaule en avant, de défoncer murs et tas d'ossements...

# AVIS

Comment dire "non" à un tel morceau d'anthologie: la suite de Super Ghoul's'n Ghost! Capcom n'a pas chômé! Nous avons droit à l'un des pires ennemis du chevalier Arthur en guise de héros. Et puis, on nous propose une aventure totalement différente, et aux sensations fortes. Les passages secrets

sont très nombreux et votre mémoire sera mise à rude épreuve. Vous devrez manier votre personnage avec intelligence. Seul reproche: certains décors sont un peu vides. De l'excellent Capcom...

# REVIEW



ÉDITEUR: CAPCOM DISTRIBUTEUR: LUDI DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: E

PLATES-FORMES/ACTION

1 JOUEUR

CONTRÔLE: DÉLICAT

DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –

CONTINUE: MOTS DE PASSE

# **PRESENTATION**

78%

Quelques images d'intro fort sympathiques et du plus bel effet. L'écran de jeu est clair.

# **GRAPHISMES**

90%

Les décors sont parfois très beaux, parfois vides, mais dans l'ensemble réussis.

# ANIMATION

90%

Les animations des différents personnages sont fluides et bien réalisées.

# MUSIQUE

88%

Angoissante à souhait, la musique varie en fonction des niveaux.

# BRUITAGES

80%

Dans l'ensemble, ils sont assez pauvres. Le battement des ailes, par exemple, est plutôt raté.

# **DUREE DE VIE**

85%

Les boss du jeu deviennent de plus en plus difficiles à battre et de plus en plus imposants.

# JOUABILITE

89%

Les différents personnages que l'on peut incarner sont très maniables.

# INTERET

90%

Ce nouveau jeu de Capcom est une excellente surprise. Sa réalisation est digne de Ghost'n Goblins et de Ghouls'n Ghost. Une réussite.

# **GAME BOY**

# REVIEW

# DRAGON BALL 72

l'entends les cris de la foule en délire! Un nouveau DBZ est arrivé! Les possesseurs de Game Boy n'y avaient pas encore eu droit: c'est maintenant chose faite.

Le phénomène DBZ a encore frappé, cette fois sous la forme d'un RPG. Vous incarnez San Gokhu, et allez participer au Tenkaichi-Budokai. Le jeu débute à l'époque où Gokhu, poussé en graine, doit affronter Piccolo en finale du tournoi, avant que Gohan ne naisse et qu'apparaisse Raditz. Nostalgie... Le jeu est assez simple d'accès: on vous propose différentes attaques, et c'est à vous de les choisir en fonction du nombre de points de pouvoir dont vous disposez. Le système de Final Fantasy (les barres qui se chargent, en fonction desquelles vous saurez quand le moment est venu de passer à l'action) a été repris. Pour ceux qui ne connaissent pas ce grand classique des RPG, il s'agit d'une jauge rectangulaire qui se remplit progressivement. Lorsqu'elle est pleine, c'est à vous de jouer. Des petites phases

d'action, assez bien réalisées, viennent rompre la monotonie des combats. Le jeu est très bien adapté et c'est vraiment plaisant de voir ce qu'on peut faire avec une

Game Boy. Une option de sauvegarde est bien entendu proposée: vive les piles au lithium!



Identique à la série télé: on cause avant de frapper!

# LES COMBATS INTERACTIFS!

١.

Comme dans la plupart des jeux de rôles, les combats ne se pratiquent pas à la sauce arcade. Vous devez, comme dans une simulation, prendre les bonnes décisions!

Ten Shin An n'a pas esquivé mon attaque, ça va lui coûter une bonne partie de ses points de vie!



Au début du jeu, vous vous entraînez contre votre double.





Appuyez au bon moment pour que la bille s'arrête le plus près du milieu possible. Plus vous serez précis et plus Gokhu sera efficace dans ses parades.

# DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF

## **PRESENTATION**

80%

Plutôt sympa, et les options sont assez claires.

# **GRAPHISMES**

82%

Si vous avez la chance d'avoir une Super Game Boy, c'est aussi beau que de la NES.

### ANIMATION

Y'en a pas, c'est un jeu de rôles!

## MUSIQUE

70%

Elle n'est pas mauvaise, mais on attendait les mélodies de la série.

# BRUITAGES

85%

Des petits bruits qui agrémentent le jeu sans le transcender.

## **DUREE DE VIE**

89%

Les combats sont assez durs et il faut quand même bien s'accrocher pour avancer.

## **JOUABILITE**

85%

Le japonais n'est pas gênant, d'autant que le scénario est connu de la plupart des fans de DBZ.

# INTERET

**82**%

Reprenant un peu le principe du premier DBZ sur SFC, un jeu à essayer.





Bien que la réalisation ne soit pas fantastique, on se laisse entraîner sans déplaisir dans l'univers de DBZ. Les combats sont un peu durs, mais il y en a qui aiment ça! Ici et là, des scènes d'action viennent relancer l'intérêt. Les fans de la série seront comblés, surtout s'ils n'avaient pu jouer à la version RPG sur SFC. Avec ce jeu, Bandai leur donne une bonne occasion de se rattraper!



Une petite scène d'action: l'entraînement chez Caioh pour maîtriser la force universelle.

# SUPER FAMICOM

# REVIEW

**AVIS** 

oui, mais...



Art of Fighting 2 est loin d'être une daube. Personnellement, je le classerais dans la catégorie "bon petit jeu sympa". Il est techniquement correct, seule l'animation pèche par sa lenteur. Cela influe directement sur la jouabilité, en créant un léger temps de réponse pour les coups spéciaux. Or, depuis Samurai Shodown, on sait que la Super Famicom est capable de bien mieux.

On peut se demander s'il était utile d'adapter un jeu qui déjà n'était pas un must sur Neo Geo.



Vous apprendrez à exécuter ce super-coup spécial dans un tableau-bonus.



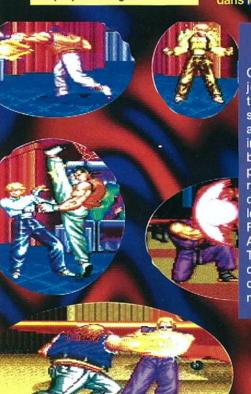
Quand deux boules de feu se rencontrent



Il existe des Furies cachées pour chaque personnage.

yo et Robert, les rois du "bourre-pif",
se payent la Super Famicom. De nouveaux personnages pour un épisode finalement assez proche du premier Art of Fighting. La vague d'adaptations sauvages des méga-hits de la Neo Geo continue à déferler.

Dans Art of Fighting 2, Ryo lave son linge sale en famille. Parmi les quatre nouveaux personnages figurent Yuri Zakasaki et Takuma, respectivement la sœur et le père du bellâtre musculeux. Ça doit déménager sec, les diners en famille! Peut-être, dans le troisième épisode, on aura droit à la mère Denis avec son battoir à linge spécial Dragon Punch? Au moins, Robert Garcia (le vrai faux-frère d'Andy de Fatal Fury) n'a pas trop changé. Pas de nouvelles attaques spéciales - et toujours la même tenue ridicule; pas étonnant qu'il se fasse agresser à tous les coins de rue par des voyous aussi gros que débiles. Le mode Story d'Art of Fighting 2, en nippon (et mauvais), est toujours aussi mouvementé. Tout est prétexte à la baston et, quel que soit le personnage rencontré, ça se castagne à bras raccourcis. En fait, il n'y a pas grand-chose de neuf par rapport au premier épisode. Les coups spéciaux sont toujours limités par un barre d'énergie qu'il faut recharger en se concentrant. C'est la plus grande originalité du jeu car cela oblige le joueur à gérer ses attaques intelligemment. Ce qui n'est pas le cas de SF II, par exemple. En plus, cette barre d'énergie représente le degré de fatigue du personnage et détermine la force des coups. Un soupçon de stratégie, donc, dans le monde très bourrin des jeux de baston.



# KING OF... FIGHTING?

Quitte à adapter un jeu Neo Geo plus tout jeune, Saurus s'est dit qu'il fallait ajouter une petite innovation pour faire bonne figure. Alors, pourquoi ne pas reprendre une idée qui marche, comme le principe de King of Fighters 94 de SNK? Allez hop! un mode Team Battle pour Art of Fighting 2, ou comment faire du neuf avec du vieux.



Choississez les cinq membres de votre équipe.



Dès qu'un personnage est battu, un membre de son équipe le remplace.



SAURUS/IMPORT PRIX: E 1-2 JOUEURS/BASTON

## PRESENTATION

L'écran de sélection est simple et fonctionnel.

## **GRAPHISMES**

La taille des sprites est imposante pour une Super Famicom. Les décors sont soignés.

## ANIMATION

Le zoom est là, il faut le remarquer. L'animation est trop lente.

# MUSIQUE

Rien de transcendant. Des mélodies "bateau" que l'on écoute sans grand intérêt.

# BRUITAGES

80%

Les combattants hurlent à qui mieux mieux. Les voix digitalisées sont bonnes.

# **DUREE DE VIE**

On se désintéresse de ce jeu au bout de quelques

# **JOUABILITE**

Le personnage répond avec un temps de retard. Les commandes sont "molles".

# INTERET

Art of Fighting 2 est sympa, mais il manque de punch par rapport à Samuraï Shodown.

# REVIEW

A mis du ballon rond, bonjour! Si vous avez épuisé tous les jeux de foot de la Super Nintendo au point d'envisager le hockey, arrêtez tout! International Superstar Soccer de Konami va vous redonner goût à ce sport viril et convivial.

International Superstar Soccer est une simulation de ballond rond qui satisfera le plus difficile des fans de foot. Parmi les trente équipes internationales, choississez la formation de vos rêves et partez à la conquête de la Coupe du monde. Pour les débutants, une phase d'entraînement particulièrement efficace permet de se familiariser avec les commandes du jeu sans se prendre de "tôle". Dribbles, passes, tirs, défense et corners, toutes ces actions sont notées et passées au crible pour évaluer vos talents de joueur. Une fois rôdé aux rudiments du foot, prenez le temps, avant de vous lancer sur le terrain, de configurer votre équipe. Il est important de déterminer la stratégie générale de vos attaquants, défenseurs et milieux de terrain: offensive ou défensive, c'est selon. Sur le gazon, l'action bat son plein: on peut faire des passes, tirer en cloche, faire opposition, chiper la balle, tacler traîtreusement, accélérer (ça fatigue), faire des têtes plongeantes, des contrôles de la poitrine, des talonnades, des retournés acrobatiques, des merguez... Enfin, bref, tout ça pour vous dire que International Superstar Soccer est avant tout une simulation, à tel point qu'il vous sera possible d'influer sur la trajectoire de la balle (brossé), de compter les hors jeu et de remplacer les footballeurs fatigués. Sans oublier le classique Replay pour revoir les buts spectaculaires. Pour les puristes, un mode Scénario a été prévu, qui les placera à la tête d'équipes célèbres.



Les coups francs, directs ou indirects, sont très réalistes.

# **AVIS**

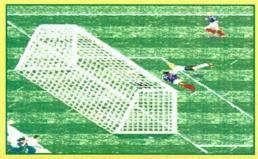
oui!



Malgré l'humiliante correction que m'a infligée le Panda (j'étais fatigué), je dois bien avouer qu'International Superstar Soccer est très amusant. Bonne ambiance, des passes rapides, un bon jeu collectif, pas trop de violence... Bref, pas de défaut majeur. Je dois être nul, alors... Bah, je vais me remettre au mode Entraînement de manière intensive. Après, je droguerai la bière du Panda et puis je lui mettrai sa pâtée, à l'ignoble animal.

Et je ne parle pas de mon chat. Sinon, je préfère Excite Stage 94, dans le genre.

# SUPERSTAR Just Son CCER



D'un coup de tête magistral, le Panda marque son quatrième but. Je le hais!



Les séances de penalties, c'est au petit bonheur la chance. Madame Soleil est une championne.

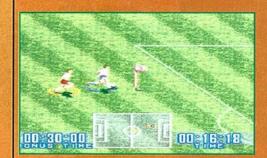
# **BANC DE TOUCHE**

En dehors du match proprement dit, International Superstar Soccer regorge d'options en tout genre. Cela va de la tactique de jeu à adopter à la couleur du maillot en passant par les séances d'entraînement. Une cartouche placée sous le signe de la simulation.

> Choississez parmi les trente équipes internationales.



N'hésitez pas à remplacer les joueurs fatigués.



Les phases d'entraînement permettent aux mauvais (comme moi) de s'améliorer.





Ces croquis permettent de définir la tactique générale adoptée par votre équipe.



Les goûts et les couleurs, vous savez...

# 3 = 1 = 3













Selon l'arbitre, les fautes sont plus ou moins admises. L'arbitre japonais est très conciliant.



Waouh, quel arrêt du goal! Encore une tentative du Panda qui se solde par un échec.



Pour une fois, les spectateurs n'ont pas l'air de venir de la planète Mars.

# INTEMPERIES

Pour corser l'affaire, vous pouvez jouer sous la neige ou sous la pluie. Cela n'a pas d'énorme influence sur le jeu, mais brise la monotonie de l'éternel terrain vert.



Les coups francs sous la neige, c'est le pied.



Malgré la pluie battante, le terrain n'est pas vraiment glissant.



Le ciel est bleu, les joueurs gazouillent, c'est la fête sur l'herbe verte.

## **AVIS** oui!

Mais ils sont

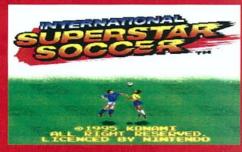
où? Mais ils sont où? Mais

Marcoullais!



partie endia-Marc, j'en suis arrivé à la

Il est beaucoup plus agréable à jouer qu'un FIFA soccer! On peut vraiment construire des actions sympa, ou encore choisir la tactique "kick sont fort bien dosés: un grand hit! Allez, viens, Marc, on s'en refait une petite rapidos!



ÉDITEUR: KONAMI **DISTRIBUTEUR: KONAMI** DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: E

SIMULATION DE FOOT 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT CONTRÔLE: BON DIFFICULTÉ: MOYENNE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3 CONTINUE: CODES** 

# PRESENTATION

Les écrans de sélection sont bien organisés et agréables à regarder.

# GRAPHISMES

Les sprites des joueurs et le terrain sont réussis. Le public, pour une fois, a été soigné.

# ANIMATION

Pas de problèmes de scrolling ou de tests de collision. L'animation est précise.

# MUSIQUE

Si vous appelez la cacophonie qui règne dans un stade de la musique, alors oui, il y en a.

# BRUITAGES

90%

Très réalistes. Si vous mettez le volume à fond, les CRS rappliquent en moins de cinq minutes.

# DUREE DE VIE

En mode 2 joueurs, le jeu est assez complet pour vous passionner longtemps.

# JOUABILITE

Le contrôle des footballeurs est aisé et le jeu d'équipe simple à mettre en place.

Incontestablement l'un des meilleurs jeux de foot sur Super Nintendo.

# SUPER FAMICOM REVIEW

**AVIS** 

oui!



Ce jeu n'a aucun défaut! Allez, un tout petit peut-être: sa facilité, entrecoupée toutefois de-ci de-là de passages ardus et d'un sacré dimanche! A part ce détail, tout est parfait! Les graphismes sont beaux avec parfois un scrolling différentiel, les textes (en anglais mais simples) sont souvent pleins d'humour, les niveaux sont assez variés, les ennemis cocasses, les boss nombreux, des bonus secrets se dissimulent... Et pour une fois,

vous vous voyez à l'écran: c'est rare pour un jeu de tir de la sorte! Tiny bouge d'ailleurs très bien tout seul. Quand vous le voyez s'attarder dans un endroit, dites-vous qu'un bonus secret n'est pas loin. Un jeu qui fait vraiment plaisir.

# TOUCHES D'HUMOUR

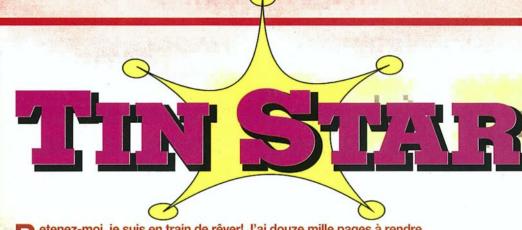


Tin Star, le nouveau shérif, arrive dans la ville et rencontre Maria, la fille du maire. Coup de foudre.



Tiny ne veut pas se laver derrière les oreilles! "Trop se baigner use un homme", dit-il. Pratique...





etenez-moi, je suis en train de rêver! J'ai douze mille pages à rendre demain et je passe ma journée sur Tiny Star! Enfin un vrai jeu de tir beau, marrant et plein de toons! Faut me comprendre, chef!

Attrapez votre Nintendoscope, chopez votre souris – le paddle ira aussi très bien –, appelez votre cheval Aluminum, qui se barre toujours sans vous, et vivez une semaine de la vie de Tiny Star, valeureux shérif d'un comté. Un bon vieux Far West peuplé de toons constitue l'univers de ce jeu de tir. Votre personnage est pour une fois à l'écran et tire dans toutes les directions avec son viseur. Chaque jour de la semaine offre une occasion de combattre de nouveaux bandits dans des niveaux aux graphismes chatoyants. Sept jours d'un sacré boulot, à raison de quatre "niveaux" pour chacun d'entre eux. En tout, vingt et un niveaux de jeu plus sept boss vous attendent. Les dollars gagnés se comptabilisent à la fin des niveaux. La précision de vos tirs, votre barre de vie et les bonus secrets rapportent de l'argent; les victimes et les balles perdues (gaspillées) vous en enlèvent! Tirez juste et modérément pour pouvoir payer les sauvegardes et vivre la fin de l'histoire en épousant Maria. Ce qui, vu ses exigences (700 000 dollars au score!), n'est pas pour demain...

# MARIA OU LES BOUTEILLES?

Dur choix pour un héros... Entre les niveaux ou au moment d'accéder à un bonus secret, Tin Star parvient à un endroit où ses talents de tireur d'élite sont requis. Un bon score rapportera des dollars par milliers. N'oubliez pas que les sauvegardes sont chères...



Maria est attachée sur une roue.

Celle-ci tourne de plus en plus vite au cours du jeu. Chaque étoile dégommée

rapporte 1 000 dollars.

Faites "danser" les bouteilles en les faisant rebondir lorsqu'elles retombent. Chaque impact procure 200 dollars, ou 400 si vous en envoyez deux à la fois.



Cette médaille décorée d'une croix rouge redonne un peu de vie à Tiny. Il vous suffit de la toucher...





Certains éléments du décor se détruisent. Bouteilles, vitres, pancartes, tonneaux, tirez sur tout ce qui est "louche".

Vous êtes le shérif et vous protégez les innocents. Ces enfants le sont: les descendre vous ôtera de la vie.



De petits
malins se
cachent dans
les wagons.
Les mannequins à tête de
vache donnent
des dollars par
centaines.



Les vaches ont failli faire grève à force de se faire tirer dessus... Un scrolling rapide donne une bonne pêche à ce niveau.



Les enfants ont subi de mauvaises influences et dissimulent parfois des revolvers sous leur gâteau... Affligeant!

# **AVIS**

oui!



PANDA

Le couple Panda-Elvira a encore frappé: nous avons récidivé et fini ce jeu. Tin Star est graphiquement très réussi avec ses dessins humoristiques et son ambiance Western spaghetti! Le système de sauvegarde est très

original: il faut avoir suffisamment d'argent. La musique accompagne dans la bonne humeur toutes les actions du héros. Pour une fois, il y a un scénario vraiment rigolo. Nintendo a encore frappé très fort en sortant un jeu à la fois drôle, jouable et original. Il faudrait être vraiment bougon pour ne pas essayer ce hit et se priver d'un tel plaisir.

# LES MÊMES EN PLUS RAPIDES!

Au milieu et à la fin de chaque "jour", un boss se présente. Ceux-ci sont souvent les mêmes mais ils sont de plus en plus rapides. Devenez vite une fine "gâchette"...

2549



Votre journée de boulot s'achève et il ne vous reste plus qu'à affronter votre boss du soir au milieu de la rue centrale. Tirez sur le barillet et visez juste en une seconde. Lui ne vous ratera pas.



On le retrouve souvent après les niveaux speed à cheval parmi les vaches. Ce boss affiche régulièrement une cible sur son ventre quand il ne fait pas la toupie.

Cet homme astucieusement déguisé en femme est l'un des pires bandits du jeu. Quand il sort d'un tonneau, il faut tirer vite! Ne tuez surtout pas d'enfants!

> L'ultime boss. Il fonce sur vous dans la mine et tire très, très vite. Mais vous l'aurez...



# SUPER FAMICOM REVIEW



ÉDITEUR: NINTENDO DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: E

TIR-PADDLE, SOURIS, NINTENDOSCOPE

1 JOUEUR

CONTRÔLE: PARFAIT

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

CONTINUE: –

SAUVEGARDE: À ACHETER

# PRESENTATION

80%

Un soleil couchant sur l'écran-titre. Multiples D.A. au cours du jeu.

# GRAPHISMES

95%

Ils sont déments et pleins d'humour, un superdessin animé ludique!

# ANIMATION

90%

Tout bouge à merveille: les scrollings différentiels, les sprites et votre viseur.

# MUSIQUE

90%

Des airs de Far West qui sentent bon la Country. Un son très correct.

# BRUITAGES

92%

Que ce soit le vol des vautours ou les cris des enfants, ils sont variés et bien rendus.

# DUREE DE VIE

80%

Les sauvegardes sont chères et certains niveaux assez durs. Mais on peut le finir vite.

# **JOUABILITE**

90%

Très jouable quelle que soit "l'arme" choisie. Le Nintendoscope demande de la précision et la souris est plus speed pour le viseur.

# INTERFT

91%

Un beau jeu de tir, original et marrant, qui éclatera les fans du genre et même les autres.

# GAME BOY REVIEW



# MARIO BLASSI

n nouveau Bomberman! Il se déguise sous le nom de Wario Blast mais j'ai finement déjoué sa ruse et je peux l'affirmer: c'est bien de Bomberman qu'il s'agit. Décidément, Wario est toujours aussi mégalo et veut être le premier partout... Ça me rappelle un Panda...

Ce n'est plus la peine de décrire la famille Bomberman, vous connaissez depuis longtemps ces petits bonhommes qui se font exploser mutuellement dans leur tableau parsemé de pièges. Vous choisissez au départ d'incarner

Wario ou un Bomberman et actionnez ou non l'option



A l'écran, des options de flammes pour des explosions à longue portée et des bombes supplémentaires pour en envoyer plusieurs en même temps.

HUIT ROUNDS POUR GAGNER

A plusieurs, vous choisissez le round de votre bataille. Il en existe huit, aux éléments de décor variés. Vous avez trois manches pour vaincre.



La brume causée par les explosions vous fait tourner sur vousmême.



Un décor exotique au round 5 et des flèches de direction obligatoires.



Un tableau de "glisse" idéal pour lancer des bombes de loin.

Technique. Celle-ci vous permet de faire rouler à volonté des bombes sur vos adversaires. Mais le mode de combat peut être différent avec la "Technique" en off: dans ce cas, l'option d'envoi de bombes sera donnée dans les tableaux tout comme les bombes supplémentaires, les lance-flammes ou les mystérieuses têtes de mort. Outre cette variation de modes de combat, les tableaux sont nombreux, les pièges et décors variés et, surtout, vous pouvez jouer à plusieurs, jusqu'à quatre joueurs simultanément avec le Multipad. Ca va blaster. En mode 1 joueur le scrolling d'un seul tableau peut s'étendre sur plusieurs écrans et le jeu devient balèze. Seul, vous traversez des dizaines de tableaux; à plusieurs, vous combattez dans huit rounds différents. La victoire se fait en trois manches gagnantes. Du "pur" Bomberman avec, en prime, un bouton pour accélérer ses déplacements.

En mode 1 joueur, le scrolling s'étend sur plusieurs écrans.





Accélérez le plus souvent possible, c'est vital. AVIS oui!



**ELVIRA** 

C'est simple, speed et efficace! Bomberman est un jeu qui défoule façon bourrine. On explose tout, tout en réfléchissant à la manière d'anticiper les attaques. Plus que de réflexion, il s'agit véritablement de ruse. Et puis, quel plaisir de jouer à plusieurs! Cela dit, l'option Battle est réservée aux possesseurs d'un Multipad, d'une SGB (et donc d'une SNIN). Ne délirons pas, on ne mate pas à quatre un même écran GB... Il s'agit donc d'un jeu

pervers: vous jouez seul dans le métro, à deux avec le Game Link et à trois ou quatre à la maison si vous êtes équipé Nintendo de pied en cap. L'occasion de satisfaire tout le monde... Les éditeurs sont des p'tits malins!...



# PRESENTATION

80%

L'intérêt du choix d'options et un tour d'écran Super Game Boy.

# GRAPHISMES

85%

Clairs, précis et variés comme il se doit avec Bomberman.

## ANIMATION

90%

Pas de ralentissements même à quatre joueurs. Des sprites speed.

## MUSIQUE

79%

Les petites mélodies crispantes propres à Bomber-

## **BRUITAGES**

80%

Un beau bruit de bombe... C'est forcément tout.

## **DUREE DE VIE**

05%

C'est toujours sympa de jouer à quatre à Bomberman!

# **JOUABILITE**

95%

Les niveaux deviennent vite balèzes, à vous d'être le plus malin.

# INTERET

87%

Le plaisir d'un nouveau Bomberman pour quatre joueurs simultanés et des dizaines de niveaux en solitaire.

# **JAGUAR**

# Habaki

Une jolie boule de feu!

e premier jeu de baston sur Jaguar est enfin arrivé! Entièrement conçu à partir d'images digitalisées, il vous en mettra plein les yeux!

La Jaguar se lance dans le combat des jeux de baston! Kasumi Ninja n'est pas très original dans sa conception: c'est le cousin germain de Mortal Kombat. Tous les combattants, ainsi que les décors, sont en images digitalisées. Le système pour exécuter les coups spéciaux est assez original: il faut maintenir le bouton C appuyé et ensuite bouger la flèche de direction

dans un sens bien précis. Il reste donc, sur le pad, un bouton pour les poings et un autre pour les pieds. Chose intéressante, on peut régler le degré "gore" du jeu, et donc éliminer toute goutte de sang ou, au contraire, noyer le jeu sous un raz de marée rougeâtre! Il y a même un code d'accès qui permet aux parents d'éviter à leur chérubin la vision traumatisante de flots d'hémoglobine. Le choix des personnages s'effectue de façon rigolote: dans une pièce circulaire, vous cliquez sur l'une des statues qui représentent les combattants.



Tout le monde sait que le sang tache, mais d'ici à batailler tout du long dans une flaque de sang!

Ca ne vous rappelle pas un coup d'un jeu assez connu?

All Opponents Defeated !

The Gods Have Awarded

You The Key To The Oragon Glove Temple Gyaku Awaits your Challenge

Et hop! je réapparais derrière elle, histoire de lui parler du pays!

> Vous avez trois secondes pour sortir la Furie: pas évident.

Thundra

Youpi! J'ai la clef, je m'en vais corriger le Pas-beau sans délai!



# REVIEW

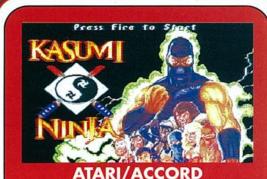
oui, mais...



PANDA

Ce jeu honorerait probablement une Super Nintendo, mais pour une Jaguar, c'est nettement insuffisant! Il est trop lent, les coups spéciaux pas très impressionnants... En bref, il n'est pas à la hauteur de Mortal Kombat 2. Certes, les décors sont très beaux, mais l'ensemble est un peu léger: Atari devra remettre son ouvrage sur le métier pour

de baston! Mais Spy me dit à l'instant qu'Ultra Vortex sortira bientôt: en voilà une bonne nouvelle! Wait



PRIX: D 1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

**PRESENTATION** 

75%

Assez jolie, sans plus.

**GRAPHISMES** 

92%

Les digitalisations, de bonne qualité, confèrent aux décors un caractère séduisant.

ANIMATION

77%

Les mouvements des personnages sont un peu sacca-dés et l'animation rame un peu.

MUSIQUE

Ca ne rentrera pas dans le top ten des musiques de jeux vidéo du Panda... Mais c'est pas mal.

**BRUITAGES** 

80%

De belles voix digitalisées, et des bruits de coups bien rendus.

DUREE DE VIE

A deux, c'est toujours plus marrant, mais la console se defend plutôt bien.

**JOUABILITE** 

Le système de coups spéciaux d'Atari est à revoir: nullissime!

Un clone honnête de Mortal Kombat, mais qui n'a pas sa place sur Jaguar! Où sont passés les fameux 64 bits?

# REVIEW

Le royaume du roi Pete (alias Pat Hibulaire) est en péril. Il faut que renaisse la source de la légendaire eau de vie, mais la mission est trop ardue pour le pleutre sire... Il envoie donc Mickey braver les périls à sa place.



L'esprit Disney est bien là, avec tous les héros de ses dessins animés: Pat Hibulaire, Donald, Mickey, Pluto et les autres... Leur pays est magique comme dans tout bon conte de fées et Mickey va vivre une véritable aventure au travers de niveaux de plates-formes variés tant en graphismes qu'en actions. Ici, il tire des blocs pour rebondir et porte des caisses, là, il nage tant qu'il lui reste de l'oxygène, place des cristaux scintillants aux endroits adéquats pour ouvrir des passages, quand il ne passe pas ses nerfs sur des étoiles dans un niveau de shoot'em up! Bref, cette souris doit avoir de la jugeote pour avancer et utiliser les éléments du décor. Entre les niveaux, un Sphinx lui donne des conseils ou augmente ses pouvoirs. Mais le savon de base de Mickey, arme imparable, est déjà très efficace. Dans le bas de l'écran, la souris entrepose des recharges de vie qui viendront la ressourcer lors des combats contre les boss, par exemple. Ce jeu est donc une petite réussite pour la portable de Sega: un cocktail de plaisir et de réflexion, long et varié, agrémenté d'une animation très fluide. Seul regret...



Mickey porte des caisses à son sigle qui lui servent d'arme ou de marchepied.



Accrochée à cette liane, la souris prend de l'élan pour sauter.



oui!

Le jardin des Illusions, la source n'est pas loin. Tournez sur cette fleur pour faire apparaître une note de musique-



... seul regret: le jeu est vraiment facile! Les Continue n'y sont pas étrangers, vous vous en doutez... D'un autre côté, sans eux, on se retaperait vite et souvent tous les niveaux en perdant ses vies contre les boss, car certains d'entre eux sont vraiment difficiles... Les bons joueurs s'accrocheront une après-midi pour terminer cette aventure, les débutants éteindront souvent la console pour redémarrer à zéro plus tard... Pour ces derniers, la durée de vie du jeu sera satisfaisante. Pour les autres, il s'agira simplement de s'éclater un moment sur un bon jeu de platesformes puis de le fourguer vite fait à quelqu'un d'autre... Quoi qu'il en



soit, on s'éclate, c'est l'essentiel.

L'ennemi qui vous fait face a toutes les chances d'être un boss: il est plus gros que vous, son décor de fond est succinct et il vous agresse sans délai! Allez, il suffit de réfléchir et d'observer les alentours, vous verrez: tout se passera bien.



La chenille vous attend. Pour dégommer ses anneaux, tirez derrière elle en sautant (deux coups simultanés sur chaque



Ce crétin de fantôme macabre espère vous faire peur. Attrapez le bloc à l'effigie de Mickey et lancez-lui dessus.



Le sorcier rêve de prendre le contrôle du pays. Il lance des boules de feu et des éclairs. Bougez à la dernière minute pour éviter les éclairs et tirez de loin quand il se baisse.



Un tête de tigre qui lance des "roar!" blessants. Quelques tirs de savon sur sa tête auront raison de lui.

Exaspéré, le sorcier se transforme en dragon. Ce boss crache des flammes mais aussi des bulles: grimpez dessus, placez-vous sur sa tête et cassez la mine verte. Bon courage...





PRIX: C 1 JOUEUR/PLATES-FORMES

### PRESENTATION

80%

Pas d'option et une histoire de conte de fées racontée en anglais.

### **GRAPHISMES**

Très fins, variés, dans les teintes pastel, ils font honneur à la GG.

# ANIMATION

Qu'il use de tremplins, qu'il s'agrippe aux cordes ou roule sur un tonneau, Mickey est animé façon Disney.

### MUSIQUE

Sympathique et variée selon les niveaux.

## BRUITAGES

Bruits d'eau, claquement des bulles de savon, grince-ment des blocs...

## **DUREE DE VIE**

Un jeu assez facile doté de Continue infinis qui satis-fera surtout les plus jeunes et débutants.

### **JOUABILITE**

92%

Aucun problème pour effectuer toutes les actions de Mickey ni pour resoudre les "énigmes" du jeu.

Un jeu vraiment réussi tant sur le fond que sur la forme. Des niveaux variés et longs, plutôt faciles.



# **HARWEST GAMES** IMPORT USA JAPON

PAR MIRACLE SI ON TE PROPOSE MOINS CHER, DEDUIT 10,00 F DU MEILLEUR PRIX ET ENVOIE NOUS TA COMMANDE

# SUPER NES / SUPER NINTENDO

			100 m
DRAGON BALL Z 3 (SUPER FAMICON	1) 529 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
AER0 THE ACROBAT	369 F	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
ACTRAISER 2	389 F	SECRET OF MANIA	449 F
AMERICAN TAIL	399 F	SUZUKI 8 HOUR	389 F
ANIMANIAC	TEL	STUN RACE FX	429 F
BRAIN LORD	439 F	SUPER METROID	409 F
BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON	299 F	SIMPSOM : VIRTUAL BART	429 F
CLAYMATES	429 F	WORLD CUP SOCCCER 94	349 F
CLAYFIGHTER	429 F	SUPER PINBALL	389 F
CHOPLIFTER 3	389 F	SUPER TETRIS 2	399 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F	TECMOO NBA BASKETBALL	389 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F	TURN AND BURN	429 F
EQUINOX	399 F	VORTEX	439 F
FATAL FURY 2	429 F	WORLD CUP SOCCER 94	389 F
FIEVEL GOWEST	TEL	WORLD HERO 2	439 F
FIFA SOCŒR	389 F	FINAL FANTASY 3	439 F
FIROC 2	419 F	LORD OF THE RING	409 F
ILLUSION OF GAIA	459 F	SPARKSTER	399 F
INCREDIBLE HULK	419 F	AERO THE ACROBAT 2	399 F
KING OF DRAGON	479 F	ANIMANIAC	399 F
LEGEND	419 F	LE ROI LION	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F	SPEED RACERS	369 F
LEMMINGS 2	489 F	DRAGON (BRUCE LEE)	409 F
LETHAL ENFORCER	459 F	RETURN OF JEDI	429 F
LUFIA	459 F	SNOW WHITE	389 F
MAXIMUM CARNAGE	449 F	OPERATION THUNDERBOLT	399 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F	ADVENTURE ISLAND 2	409 F
MISTER NUTZ	359 F	GHOUL PATROL	389 F
MEGAMAN X	389 F	SUPER PUNCH OUT	389 F
NHL HOCKEY 94	389 F	YOGI	379 F
NBA JAM	409 F	MICKEY MANIA	399 F
NBA SHW D0WN	379 F	EARTHWORM JIM	449 F
NBA BASKETBALL 95	TEL	NBA LIVE 95	419 F
NSPN BASEBALL	399 F	R-TYPE III	389 F
OPERATION EUROPE	439 F	HAMMERLOCK	389 F
PGA TOUR GOLF 2	389 F	INDIANA JONES	429 F
PIRATE OF DARK WATER	359 F	ROBO TREK	399 F
POWER RANGER	439 F	BONKERS	409 F
POPEYE'S ADVENTURE	399 F	WORLD HERO 2	409 F
POPEYE THE SAILOR	399 F	STUNT FX TRUCK	399 F
PAC ATTACK	349 F	TECMO SUPER BASSEBALL	399 F
ROCK'N ROLL RACING	399 F	DONKEY KONG COUNTRY	429 F
DRAGON BALL Z 3 (SUPER FAMICON AERO THE ACROBAT ACTRAISER 2 AMERICAN TAIL ANIMANIAC BRAIN LORD BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON CLAYMATES CLAYFIGHTER CHOPLIFTER 3 DRAGON (BRUCE LEE) DOUBLE DRAGON 5 EQUINOX FATAL FURY 2 FIEVEL GOWEST FIFA SOCŒR FI-ROC 2 ILLUSION OF GAIA INCREDIBLE HULK KING OF DRAGON LEGEND LE LIVRE DE LA JUNGLE LEMMINGS 2 LETHAL ENFORCER LUFIA MAXIMUM CARNAGE MORTAL KOMBAT 2 MISTER NUTZ MEGAMAN X NHL HOCKEY 94 NBA JAM NBA SHW DOWN NBA BASKETBALL 95 NSPN BASEBALL OPERATION EUROPE PGA TOUR GOLF 2 PIRATE OF DARK WATER POPEYE THE SAILOR PAC ATTACK ROCK'N ROLL RACING SHAQ FU	399 F		

# CENESIS / MEGADRIVE

GENES	19 / W	LEGADRIVE	
RT OF FIGHTING	419 F	SONIC 3 STREET OF RAGE 3 SUPER STREET FIGTHER II SHAQ FU SHINING FORCE II SHADOW RUN TITI ET GROSMINET URBAN STRIKE VIRTUA RACING VIRTUAL BART TECMO SUPER BASSEBALL WORLD CHAMPION SOCŒR 2 ZERO TOLERANCE INTERNATIONAL TENNIS TROY AIKMAN NF FOOTBALL DYNAMITE HEADY MAXIMUM CARNAGE SPARKSTER SONIC & KNUCKLE POWER RANGER LETHAL ENFORCER 2 TINY TOON ADVENTURE MICKEY MANIA SONIC \$ KNUCKLES SHINING FORCE 2 TINY TOON ADVENTURE EARTHWORM JIM FIFA SOCCER 95 LE ROI LION NBA LIVE 95 BUBSY 2 TECMO SUPER BASSEBALL PAR MIRACLE SI TU TRO JEU MOINS CHER AILLEU (SUR JUSTIFICATIFS MAC	389 F
ER0 THE ACROBAT	349 F	STREET OF RAGE 3	419 F
ATTLE TECH	409 F	SUPER STREET FIGTHER II	459 F
ALIZ	399 F	SHAQ FU	399 F
ONTRA HARD COP	399 F	SHINING FORCE II	TEL
OMBAT CAR	349 F	SHADOW RUN	389 F
OLUMNS 3	319 F	TITI ET GROSMINET	419 F
RAGON (BRUCE LEE)	429 F	URBAN STRIKE	399 F
OUBLE DRAGON 5	TEL	VIRTUA RACING	449 F
DICK VITALE BASKETBALL	419 F	VIRTUAL BART	399 F
OUNE 2	399 F	TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
CCO THE DOLPHIN 2	399 F	WORLD CHAMPION SOCŒR 2	379 F
ATAL FURY 2	429 F	ZERO TOLERANCE	399 F
LINK	TEL	INTERNATIONAL TENNIS	399 F
IFA SOCCER	349 F	TROY AIKMAN NF FOOTBALL	439 F
ORMULA ONE	389 F	DYNAMITE HEADY	419 F
NCREDIBLE HULK	399 F	MAXIMUM CARNAGE	419 F
ING OF MONSTER 2	419 F	SPARKSTER	369 F
ANDSTALKER	399 F	SONIC & KNUCKLE	429 F
E LIVRE DE LA JUNGLE	419 F	POWER RANGER	399 F
URRASIC PARK RAMPAGE	409 F	LETHAL ENFORCER 2	429 F
MARIO ANDRETTI	389 F	TINY TOON ADVENTURE	369 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F	MICKEY MANIA	399 F
MONSTER WORLD IV	439 F	SONIC § KNUCKLES	389 F
MEGA BOMBERMAN	TEL	SHINING FORCE 2	449 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL	TINY TOON ADVENTURE	339 F
IBA SHOWDOWN	389 F	EARTHWORM JIM	439 F
IBA JAM	389 F	FIFA SOCCER 95	399 F
ILBPA BASSEBALL	389 F	LE ROI LION	429 F
HLPA 95	419 F	NBA LIVE 95	399 F
PERATION EUROPE	439 F	BUBSY 2	349 F
UT RUNNER	379 F	TECMO SUPER BASSEBALL	399 F
ELE 2	389 F	DAD MIDACLE STELLEDO	TIME T
OWER INSTINCT	TEL	PAR MIRACLE SI TU TRU	UVESU
GA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F	JEU MOINS CHER AILLE	JRS,
HANTASY STAR IV	459 F		
IRATE GOLD	359 F	(SUR JUSTIFICATIFS MA	GAZINE
IRATE OF DARK WATER	419 F	The second secon	

**GAME GEAR GAME BOY** 

DONKEY KONG	239 F	ALADDIN	199 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F	COCA COLA KID	199 F
MORTAL KOMBAT II	249 F	CHOPLIFTER	229 F
POWER RANGER	209 F	GP RIDER	229 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F	JURASSIC PARK	189 F
SAILOR MOON	149 F	MS PAC MAN	209 F
ZELDA	229 F	MORTAL KOMBAT II	279 F
STOP THAT ROACH	219 F	ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
CONTRA	229 F	SENSIBLE SOOCER	219 F
MEGA MAN 5	229 F	SONIC SPINBALL	199 F
NBA JAM	249 F	SONIC 3	199 F
DOUBLE DRAGON	189 F	INCREDIBLE HULK	269 F
MICKEY MOUSE	219 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	239 F
NINJA BOY 2	169 F	CAESAR PALACE	239 F
DRACULA	209 F	DAFFY DUCK	249 F

Console: 3 DO - NEO GEO - JAGUAR - SATURN -SONY PSX. Les meilleurs prix au téléphone.

Jeux: 3 DO - JAGUAR - NEO GEO - SATURN.

389 F

TEL

Téléphone nous pour les news et les prix.

**SEGA CD nous consulter ACCESSOIRES** nous consulter

ROCK'N ROLL RACING RAGNACENTY

REBEL ASSAULT

SENSIBLE SOCCER

ADAPTATEUR AD 29 TURBO.......89 F / ADAPTATEUR MEGA KEY ...

DEDUIT\* 10,00 F DU MEILLEUR PRIX CONSTATÉ ET ADRESSE-

NOUS TA COMMANDE

# 100 % GAGNANT

HARWEST GAMES C'EST PLUS DE 80 BOUTIQUES A VOTRE SERVICE VOUS DESIREZ OUVRIR UN MAGASIN, CONTACTEZ-NOUS AU 78 63 60 80

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A: HARWEST GAMES TOUR CREDIT LYONNAIS - 129, RUE SERVIENT 69003 LYON TEL. 78 63 60 80 - FAX : 78 63 60 85 RCS LYON B 390 656 767

NOM	
PRENOM	
ADRESSE	
VILLE	
CODE POSTAL	
TEL	
DATE DE NAISSANCE	

7	REGLEMENT:
C+40	CHEQUE 🖵
	C.C.P □
	CARTE BLEUE
	DATE DE VALIDITE :/
	NUMERO:
	SIGNATURE

TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	

📑 i de Mario, de Zelda ou même encore de Donkey Kong! Nintendo nous a sorti un jeu vraiment original et qui tranche radicalement avec ses productions habituelles. Uniracers est d'un genre totalement nouveau, et fera figure de référence. Après les courses de voitures, de motos, de skateboards, voici la première course de monocycles! Attention aux yeux, car il va y avoir des acrobaties! Pour arriver premier, il faut être le plus rapide, et pour accélérer, un seul moyen: effectuer des vrilles, des sauts périlleux et autres galipettes! Pas d'inquiétude cependant, les parcours sont prévus en conséquence! On dirait ceux des petites voitures TCR (filoguidée, et leurs loopings impressionnants! Certaines parties des circuits sont piégées: une sorte de slime qui vous ralentit a été déposé sur la piste, et d'autres surprises vous attendent, comme des flèches accélératrices qui vous donnent une vitesse fulgurante! Lors du jeu à deux, l'écran se scinde en deux parties horizontales. C'est d'ailleurs dans ce mode que Uniracers donne toute sa mesure! Les parties s'enchaînent sans qu'on puisse lâcher le pad. L'impression de vitesse est très bien rendue, et la maniabilité excellente, ce qui fait que

> Le choix de votre monocycle est suffisamment vaste pour que vous puissiez trouver la couleur qui vous convient.

vous arrivez assez facilement à effectuer

de belles figures!

# UNIRACERS

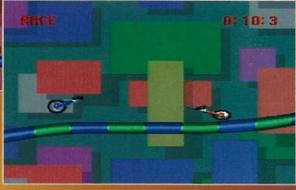


Si vous faites un saut périlleux. une voix digitalisée vous annonce un "Flip"!



Certains décors sont un peu psychédéliques. Le Flower Power sévirait-il chez Nintendo?







# **DES LOOPINGS À VOUS** TORDRE LES BOYAU

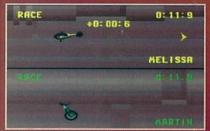
Lors de certains sauts, vous resterez pendant plusieurs secondes en l'air. A vous de bien calculer votre coup pour retomber sur la roue, sinon, c'est la gamelle assurée et, surtout, du temps perdu.



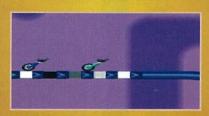
Vous avez le toumis? C'est normal! Plus d'une heure de jeu, et c'es le mal de l'air assuré.



La tête en bas, il ne sera pas évident de bien manœuvrer votre monocycle!



Dès que vous aurez essayé Uniracers, vous ne pourrez plus vous en passer.



Attention, vous venez de vous manger une flèche d'accélération, accrochez-vous!

oui!

Pour vous prouver que

ce jeu est

vraiment très

fun, je n'aurai qu'une seule

chose à dire:

restée jouer

est

moi

Elvira

avec



environ une heure, alors que la belle enfant exècre

les jeux de sport... Il faut dire que ce jeu est à la fois tellement simple d'accès et si prenant que je ne vois pas à qui il pourrait déplaire. Et même si les graphismes sont loin d'être exceptionnels, je pense que Uniracers occupe parfaitement la catégorie des Tetris: pas beau, mais tellement bon!



# NINTENDO/IMPORT PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANES/COURSE DE MONOCYCLES

## PRESENTATION

Une belle image de présentation, mais pas de quoi pavoiser...

# GRAPHISMES

Plus proches de ceux de Donkey Kong que de Tetris mais, vu le genre, ce n'est pas très important.

# ANIMATION

Hyper rapide, d'une fluidité exemplaire et sans aucun ralentissement!

## MUSIQUE

Elle ne vous empêchera pas de vous concentrer sur

# **BRUITAGES**

Quand vous effectuez des figures acrobatiques, des voix digitalisés les commentent.

# **DUREE DE VIE**

Le nombre de courses différentes semble sans limites et les parties à deux sont très prenantes!

## **JOUABILITE**

90%

Jouabilité Nintendo: c'est concis, mais ça veut bien dire ce que ça veut dire!

Même si ce jeu ne paie pas de mine au départ, dès qu'on rentre dedans, on y reste. Un très bon soft d'un genre nouveau.



TU PEUX AUSSI GAGNER





LE MOIS PROCHAIN DE MR YOSHITAKA AMANO DESIGNER DE



36.70.88.90

QUE VEUT DIRE PSX

1) POWER STATION

2) PLAY STATION

TU CONNAIS LA REPONSE ALORS TENTES TA CHANCE SUR LE

gagnez une

psx ou une satura





# **GAME GEAR**

# REVIEW

I rêvait d'être une star... Comme Sonic, son dieu, il était rusé et agile; comme Dynamite Headdy, il voulait combattre de façon originale.

Hélas, l'idée de la tête explosive était déjà prise. Alors, Ristar allongea ses bras pour pour pouvoir réaliser des actions originales. Des chaussons de pépé, des gants de chirurgien, une étoile à la place de la tête et des mimiques cartoonesques (...), Ristar a surtout des bras qui valent de l'or: ils envoient bouler les ennemis, s'agrippent aux crochets, ouvrent des coffres, projettent des objets, actionnent des mécanismes...

projettent des objets, actionnent des mécanismes...
De nos jours, c'est dur de devenir une star! Pour se sortir des impasses ou choper des étoiles en plein ciel, Ristar tournoie sur une barre d'élan avant de s'élancer à grande vitesse. Il lui faudra traverser des planètes aux décors de jungle, de bateau, de glace (...) et cogner les boss pour terminer son périple. Comme quoi, on peut en imposer même sans gonflette...



Il grimpe à la force du poignet le long des parois.

Après avoir tournoyé sur cette borne, Ristar s'élance à grande vitesse.





Ristar s'accroche aux ballons pour sortir de l'impasse et choper des étoiles.

# **AVIS**

oui!



La version Game Gear est de même qualité que la version Megadrive. Si les niveaux ne se ressemblent pas – ils sont un peu moins fouillés graphiquement –, l'animation de Ristar est toujours aussi fluide pour tous ses sauts et "étirements". On réfléchit moins que sur MD, les pièges ne sont pas prise de tête, et la jouablitié est à l'honneur. Cette quête digne d'un Sonic dans laquelle les étoiles ont remplacé les anneaux apporte un

souffle d'originalité assorti d'une grande naïveté. Ça fera marrer les plus jeunes et sourire les "grands".

# THE SECTION OF THE PARTY OF THE

THE SHOOTING GAME



Une zone de glace dans laquelle vous serez chronométré.

# ON DIT DE LUI QU'IL A LE BRAS LONG...

Les couleurs en mettent plein les yeux, mais Riri Superstar n'est pas en reste avec ses pirouettes sur les murs, une attaque en boule à la Sonic, des accélérations d'étoile filante et des combats sans merci.

# C'EST TOUT BÊTE!

Quelques petites ruses sont à trouver de-ci de-là, mais rien de très difficile!



Un coup de boule au gardien pour qu'il abandonne sa lance sur le sol.



Ristar s'en empare et l'envoie sur le mur d'en face pour s'en faire une marche. Il est fier d'avoir compris!



Sur le bateau, Ristar empoigne des coques qui dégomment plusieurs ennemis à la fois.

Amassez cent étoiles pour gagner une vie supplémentaire.





# PRESENTATION

05/0

Démos courtes mais variées, pour une histoire bien confuse.

# **GRAPHISMES**

88%

Beaucoup de couleurs et de variété dans les différentes planètes.

## **ANIMATION**

85%

Si ses mouvements de bras sont très fluides, Ristar se traîne un peu.

# MUSIQUE

80%

La même que sur Megadrive, parfois stressante, parfois presque sympa. Bon son pour cette portable.

# BRUITAGES

80%

Basiques, ils se comptent sur vos deux mains à tout casser, mais ne cassent rien du tout.

# DUREE DE VIE

83%

Des niveaux à explorer sur plusieurs hauteurs, une difficulté moyenne et des mots de passe.

# JOUABILITE

25%

Des actions qui se maîtrisent peu à peu mais s'avèrent précises et très jouables.

# INTERET

**87**%

Un héros et des actions originales, des graphismes réussis pour un jeu de plates-formes plein d'embûches.

FIFA SOCCER 95

TÉLÉPHONE (16-1) 48 87 99 99



MINITEL 3615 Club Games

COURRIER **Bon de commande Express** 



ଅ (16-1) 48 87 99 99

Du lundi au samedi 10/19h30

449 F

399 F

449 F

399 F

3991

4491

3991

PROPAD SUPER NINTENDO: 199 F

POWER DRIVE

SHAO FIL

SPARKSTER

STREET RACER

STUN RACE FX

SUPER PINBALL

TINY TOONS

WARRIO LAND 3

SUPER METROID 24M

SUPER STREET FIGHTER 2 469

SECRET OF MANA

449

399

449

429

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2

RPHTAL

DRAGON

LE ROI LION MADDEM 95

MYSTIC QUEST

NHL HOCKEY 95

**GAME BOY** 

DONKEY KONG LES SHTROUMPH

MORTAL KOMBAT 2

BATMAN & ROBIN

BELLE ET LA BÊTE

# MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	399 F	POWER DRIVE	399 F
BUBSY 2	239 F	PROBOTECTOR	379 F
BRUTAL	399 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
DRAGON	389 F	SONIC 4	399 F
ECCO 2	429 F	SHAQ FU	389 F
FLINK	349 F	SHINING FORCE 2	399 F
IMG TOUR TENNIS	399 F	SUPER STREET FIGHTER2	399 F
LE ROI LION	399 F	SPARKSTER	369 F
MEGA BOMBERMAN	389 F	THEME PARK	TÉL.
MORTAL KOMBAT 2	449 F	TINY TOONS	349 F
NHL HOCKEY 95	399 F	URBAN STRIKE	399 F

MEGADRIVE 2 + ROI LION + 2 PAD 1080 F PROPAD MEGADRIVE: 199 F

MEGA PROMO MEGADRIVE 299 F **MICKEY MANIA** 299 F

+ de 200 jeux en stock : téléphonez-nous !



SOLEIL



SAMOURAI SHODOWN

# AD 29 TURBO: 99 F MEGA PROMO SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + DONKEY KONG 1249 F

DRAGON BALL Z3 (JAP) + AD29: 399 F + de 300 jeux MICKEY MANIA: en stock MICRO MACHINE Téléphonez-nous **JURASSIC PARK 2** 

289 F

# **MEGADRIVE 32 X**



### SUPER SPACE HARRIER VIRTUAL RACING

		GAME GEAR				
ASTERIX	299 F	JUNGLE BOOK	299 F			
DEEP DUNK DONALD	299 F	MORTAL KOMBAT 2	299 F			
ECCO 2	299 F	LE ROI LION	299 F			
FIFA 95	299 F	SONIC CHAOS	299 F			
F1 FORMULA ONE	299 F	X-MEN	299 F			

GAME GEAR + ROI LION: 980 F

449 F

+ de 100 jeux en stock : téléphonez-nous !

# POURQUOI VOUS LE RENARD VOUS LIVRE EN 24/48 HEURES

# **EARTHWORM JIM**



**INDIANA JONES** 

Code Postal:



SUPER RETURN OF JEDI

DONKEY KONG COUNTRY



## 3DO

339/4696			
RASH'N'BURN	399 F	ROAD RASH	399 F
EMOLITION MAN	489 F	SAMOURAI SHODOWN	399 F
IFA SOCCER	369 F	STREET FIGHTER 2X	399 F
EED FOR SPEED	399 F	SUPREME WARRIOR	399 F
EBEL ASSAULT	299 F	STAR BLADE	489 F
RDO GOLDSTA	P 120% +	PAPIDE ACCEPTE	TOUS

+ de 100 jeux en stock. Téléphonez-nous

PSX + RIDGE RACER : TÉL.

SATURN + VIRTUAL FIGHTER : TÉL.

LES JEUX, PLEIN ÉCRAN) + SHOCK WAVE + PUTTY PUTTY + CD PHOTO KODACK: 3790 F

+ de 100 jeux en stock. Téléphonez-nous

NEO GEO CD2 + 2 MANETTES: 3390 F

de nombreux jeux à venir : téléphonez-nous !

NINJA COMMANDO SAMOURAI SHODOWN 2 489

C+0295

TOP HUNTER

## **JAGUAR**

ALIEN Vs PREDATOR	499 F	KASUMI NINJA	499
100 - 21 2-200 CC 1000 2 CO 1000 2 CO 1000 CC	499 F	IRON SOLDIERS	499
DRAGON BRUCE LEE STORY	499 F	Z00L 2	499
DOOM	499 F	727	
IACHAR + CVR	EDMO	PPH - 1000 F	-13

MANETTE JAGUAR: 299 F

CD PLAYER : TÉL.

de nombreux jeux à venir : téléphonez-nous !

Manette d'arcade tout en acier avec boutons programmables pour SuperNintendo. La manette de vos rêves pour seule-



# INCROYABLE: MANETTE TOPFIGHTER



•	-	-	-	-	-	-	_	-	_	-	-	-	-	-

**NEO GEO CD2** 

AERO FIGHTER 2

FATAL FLIRY SPECIAL

KING OF FIGHTER 94 LAST RESORT

Prénom :

il.:		ARIS (75)	: frais de port réduit : 17 F				
NOMS	MACHINE	PRIX	Les chèques sont à libeller à l'ordre	de SDMH CONSEIL			
			REGLEMENT: CHEQUE	MANDAT LETTRE			
			CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F	☐ CARTE BLEUE			

CONTRE REMBOURSEMENT + :		
No CONTRE REMBUURSEMENT + .		
Date d'expiration : / _		
Signature : (Parents pour mineurs)		
SDMH CONSEIL, SARL au capital de 50		

NH CONSEIL, SARL au capital de 50 000 F - RCS Paris B 394 824 585

289

# REVIEW

a Megadrive n'avait pas encore son clone de Doom. C'est maintenant chose faite avec Bloodshot. Rechargez le laser et en route pour l'aventure!

Tous les joueurs qui ont une Megadrive sans la 32X seront ravis de savoir que Bloodshot est disponible sur leur machine. Vous aurez droit aux couloirs à explorer, aux aliens sanguinaires qui vous attendent au tournant... et tout cela sur une étendue de douze niveaux entièrement en 3D! Si vous ne vous sentez pas de taille à remplir seul cette mission, un ami peut venir vous rejoindre. Dans ce cas-là, l'écran se divise en deux verticalement, un peu comme dans un vieux jeu du nom de Xybots. Les armes sont variées, au nombre de dix, toutes à ramasser. En plus du dédale de couloirs que vous avez à explorer, vous devrez trouver des passes qui serviront à ouvrir des portes bien précises. Ils sont chacun d'une couleur bien précise et ne peuvent ouvrir que les portes qui leur correspondent. Un mini-plan est incrusté dans l'écran de jeu, ce qui permet de s'y retrouver un peu mieux. Les bruitages aux résonances métalliques donnent une ambiance glauque à souhait à Bloodshot.

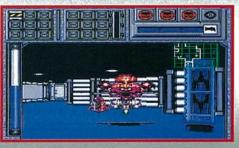


Vous ne les verrez pas souvent d'aussi près: en général, l'un des deux protagonistes est mort avant!



# DES MONSTRES VARIÉS

Vous avez le choix des armes pour pouvoir réduire en cendres tout ce qui bouge et, a fortiori, sur tout ce qui riposte!



Vous ne savez pas ce que c'est? Moi non plus, mais je tire quand même dessus histoire de voir si ça explose.

Il est gros, il est laid: c'est un boss

# **AVIS**

# oui, mais...



PANDA

Ce jeu n'est qu'une copie de Doom et, maheureusement, il ne réussit pas à restituer la saveur de l'original. Il demeure intéressant néanmoins, puisque l'on retrouve en gros les avantages de ce dernier. Mais les capacités de la MD sans l'upgrader ne lui permettent pas de concurrencer la réali-

sation de Doom. Il reste au bout du compte un jeu sympa, qui permettra aux fans du genre de passer un bon moment... Dans des labyrinthes obscurs, des monstres en tout genre salivent d'avance à l'idée de vous dévorer. Bon courage et... prudence dans les coins sombres!



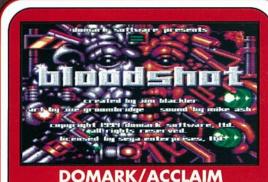
En mode 2 joueurs, c'est "tuer ou être tué", à celui qui sera le plus malin et visera le mieux.



Voilà une arme pratique: puissante et rapide!



Voici l'un des fameux passes dont vous aurez besoin pour ouvrir certaines portes.



PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/JEU DE TIR EN 3D

## **PRESENTATION**

00%

Euh... je passe mon tour!

## **GRAPHISMES**

1470

On est loin du compte, c'est vraiment tout sauf beau...

# **ANIMATION**

84%

Assez rapide et suffisamment fluide pour qu'on puisse jouer sans se traîner.

## MUSIQUE

07%

Je ne resterai pas à l'écouter des heures.

# **BRUITAGES**

80%

J'ai déjà entendu bien pire sur une Megadrive, même si la réciproque est aussi vraie.

## **DUREE DE VIE**

85%

Le jeu vous tiendra en haleine quelque temps et la possibilité de jouer à deux est un plus incontestable!

## **JOUABILITE**

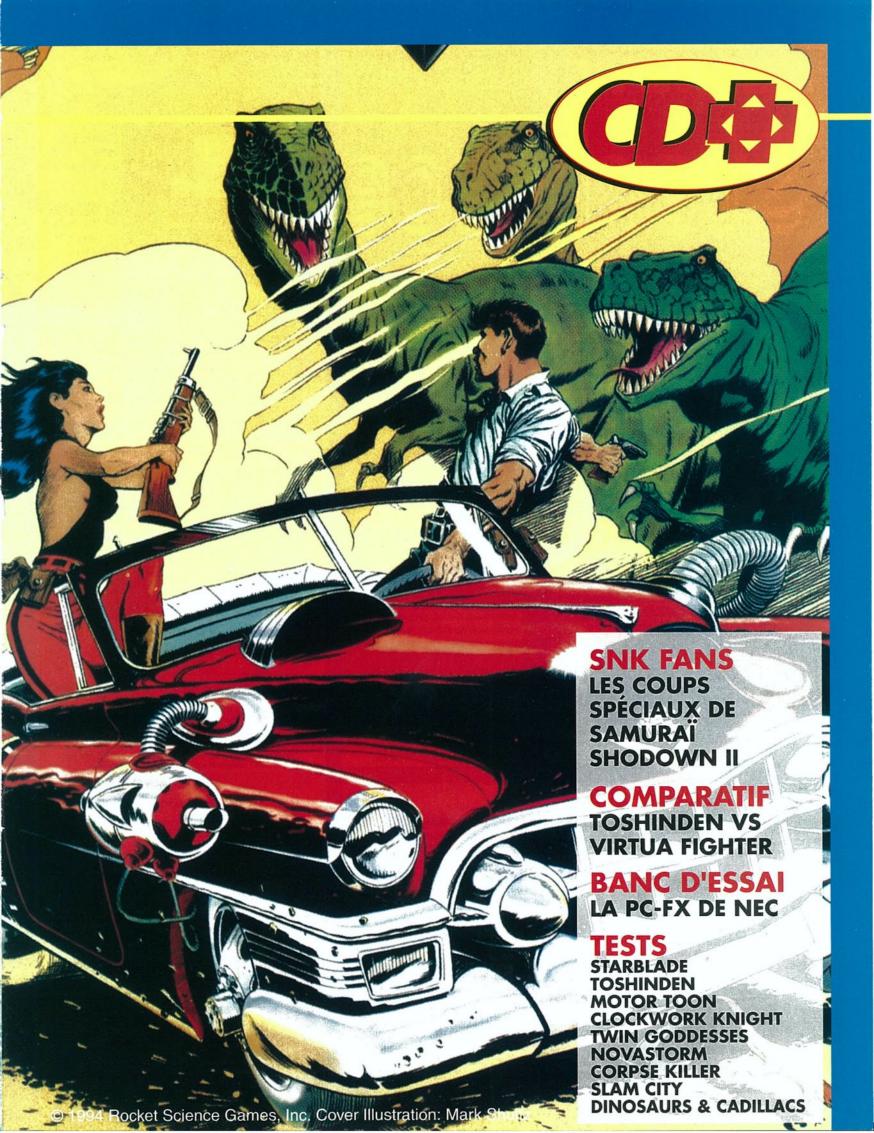
85%

On arrive facilement à se déplacer, la gestion des collisions de sprites est bien gérée.

# INTERET

82%

Bloodshot est un jeu auquel on s'accroche pour peu qu'on aime errer dans des couloirs truffés de monstres.





# arblade

a galaxie est en alerte rouge: Red Eye braque son puissant canon laser sur notre planète. Vous êtes le meilleur canonnier de la Fédération Star Fleet, le "Geosword", et c'est à vous de sauver notre bonne vieille Terre. Bon courage, mon gars...

En option, vous choisissez de piloter soit en mode Reverse, pour les pros du manche à balai, soit en mode Normal au paddle. Une fois le mode choisi, une première mission vous incombe. Il s'agit de vous approcher de la planète Red Eye en vous frayant un chemin parmi les croiseurs, destroyers et chasseurs ennemis, de survivre à un champ d'astéroïdes infesté de mines et de faire exploser le système central de défense de la planète. Vos compteurs vous indiquent quelle distance vous sépare du but. C'est interminable. Deuxième mission: détruire la pierre énergétique Octopus au cœur de Red Eye en cheminant dans des canyons escarpés. Troisième étape, le cuirassé lceberg vous empêche de repartir: réduisez à néant tous ses canons. L'ultime mission consiste à anéantir le Commandeur ennemi, véritable machine virtuelle. Mais beaucoup auront craqué avant d'en arriver là...

### **UNE MISSION EN TROIS**

mission pour en imprégner votre esprit: vous la connaîtrez par cœur après une ou deux heures de jeu...



Dégommez les croiseurs et



# **PARTIES**

Je vous détaille la première

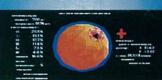


autres vaisseaux.



Astéroïdes, mines, piques et vaisseaux: du monde au balcon.

#### QUI SUIS-JE, **OU VAIS-JE.** ETC.



L'ennemie à abattre: la planète au rayon destructeur.



Octopus, pierre énergétique de Red Eye.



Votre vaisseau au rayon laser de



Vous touchez au but en tirant sur la base centrale de défense.



Red Eye en vue. Préparez-vous pour la deuxième mission.

#### **AVIS**

non!



Désolée chef, mais non! C'est qu'il a presque fallu se battre pour tester ce jeu à la rédac! AHL nous en avait tant parlé, décrivant un shoot'em up de rêve! Mouais... Ça date de quand, ça? La version MCD est très fidèle à la version arcade, d'où un parfum d'antiquité! Depuis, les shoot'em up du style sont plus beaux, plus précis, en un mot, plus réussis! Dans Starblade, il n'y a qu'une arme, le laser, aucune option de recharge du bouclier, trois vies

de base, une jouabilité très moyenne et des ennemis qu'on voit à la dernière seconde tant ils se fondent dans les décors! En plus, l'écran de jeu est minuscule! Pour les nostalgiques, les amoureux du passé...



L'énergie de votre bouclier est épuisée.

#### COUNT DOWN PRESS START BUTTON



Cette carte vous montre votre avancée.



Deuxième mission dans les canyons de la planète.



#### PRESENTATION

Voix digitalisées expliquant votre mission de "Geosword". Le mode Easy promis sur la notice a disparu!!!

#### **GRAPHISMES**

78%

En 3D fil de fer (et vectorielle, me signale-t-on!), ils font un peu "vieux" comparés aux nouveaux hits du genre...

#### ANIMATION

Le viseur est trop fluide et donc peu précis pour viser la kyrielle d'ennemis.

#### MUSIQUE

Des thèmes de base mythiques...

#### BRUITAGES

Une seule arme pour des explosions bien rendues.

#### **DUREE DE VIE**

90%

La première mission peut durer longtemps: une diffi-culté due à la jouabilité douteuse.

#### **JOUABILITE**

Des ennemis de la couleur des éléments du décor, des explosions aveuglantes, un viseur trop sensible..

Les fans de sa version arcade jubileront, les autres n'y verront qu'un shoot'em up très moyen.

# AYSTATIO

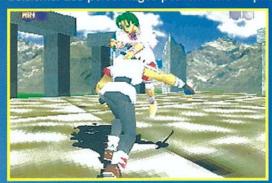




n bavait sur les photos de Toshinden, on se rongeait les ongles d'impatience et maintenant on se bat pour y jouer. Le jeu de Takara a tenu toutes ses promesses, et plus encore. La PS-X frappe un grand coup et met K.O. au premier round sa rivale, la Saturn.

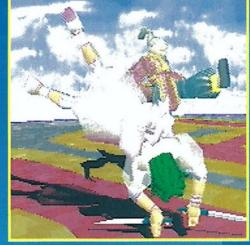
Autant Toshinden semble être un clone de Virtua Fighters, en plus joli, autant il se démarque par les techniques utilisées. Par exemple, les mouvements de caméra sont opérés à partir d'une seule caméra qui pivote en zoomant autour des combattants. Cela permet d'obtenir le meilleur angle de vue sans "couper" l'action par un changement de caméra. Le résultat est spectaculaire. Autre différence: les huit combattants sont tous équipés d'une arme blanche. Cela change toutes les bases du jeu, d'autant que certains coups spéciaux, comme les boules d'énergie, autorisent le combat à distance. Par ailleurs, Toshinden apporte une nouvelle dimension au jeu de baston: la troisième! Les personnages peuvent faire un pas de côté ou une rou-

lade pour esquiver les attaques et ensuite porter une attaque de flanc, voire dans le dos de l'ennemi!! Il y a bien sûr quelques problèmes liés à cette liberté de mouvement: parfois l'action est vue sous un angle difficilement jouable (votre personnage de dos en gros plan, par exemple). La parade automatique en option permet d'y remédier. Le paddle de la PS-X, peu adapté aux coups spéciaux, dispose en revanche de nombreuses configurations intéressantes. Ainsi, les boutons latéraux permettent de lancer automatiquement des coups spéciaux. Les puristes vont hurler mais franchement, c'est ce que proposent toutes les manettes spécial SFII, alors...



Les prises au corps à corps sont

Les attaques spéciales sont détonnantes!



L'esquive est un élément essentiel du jeu.

#### **AVIS** raaah lovely!!



MARC

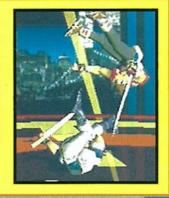
Dément! Franchement, je ne croyais pas que Toshinden serait aussi bon. Avant d'y jouer, je me disais que ca allait encore être le genre de jeu qui en met plein la vue et qui ne vaut pas tripette. Une vitrine de Noël pour la PS-X, en quelque sorte. Ça ne serait pas la première fois qu'on nous fait le coup. Eh ben, je me suis mis le doigt dans l'œil jusqu'à l'épaule!

Toshinden est super-hyper-giga-mega-fun. Il y a quelques petits défauts (les coups spéciaux un peu aléatoires, par exemple), si vous voulez mon avis, il n'y a pas photo: c'est le meilleur jeu de baston 32 bits. C'est clair, non?



#### **KAYIN**

Le frère jumeau de Eiji, à moins qu'il ne soit son petit ami, comme dans SFII. Comment? Vous ne le saviez pas? Ken et Ryu? Mais bon, cela ne nous regarde pas. Quoi qu'il en soit, Kayin a les mêmes coups spéciaux que son pote Eiji. Ca fait deux personnages pour le prix d'un. Pratique pour les duels.



#### **SOFIA**

Waouh, avec son fouet et ses vêtements de cuir elle fait très mal. Elle a une sacrée allonge et, au corps à corps, elle n'hésite pas à vous humilier à coups de baffes. Son attaque en spirale est difficile à parer quand on est de face. C'est la dominatrice du jeu.





#### **RUN GO**

La grosse brute par excellence. Avec sa méga batte de base-ball en béton, pas besoin de coups spéciaux pour faire bobo. Pourtant, il en a, le bougre, des coups spéciaux. Et en plus, ils font carrément très mal.

Seulement, en contrepartie, il est plus lent que ses petits camarades.





#### FO

Gen An de Samuraï Shodown en plus vieux. Si, je vous jure: ils poussent les mêmes petits cris de tapette. Les griffes de Fo sont mortelles au

corps à corps et ses attaques spéciales sont les plus spectaculaires du jeu. Le must, c'est d'enchaîner les boules d'énergie en plein vol.





#### **DUKE**

C'est lui qui a la plus grosse.... épée du jeu! Avec son armure, quand il se déplace on dirait un mammouth, mais il a une sacrée défense. Son

style de combat est entièrement basé sur le corps à corps. Attention à ses coups spéciaux! Ils sont comme

les rasoirs: il y a un second coup de lame pour trancher au plus près.



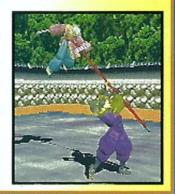


#### **MONDO**

Avec sa lance, il préfère garder ses distances. C'est là qu'il est le plus efficace. Mondo est aussi dangereux au corps à corps grâce à ses coups spéciaux. En revanche, il est un peu plus lent et a

besoin d'espace pour s'exprimer. Un personnage pour les techniciens qui aiment se battre avec style.





#### **ELLIS**

la fleur bleue de Toshinden. Avec ses habits transparents (une merveille) et ses deux petites dagues affinées, elle est vive comme une anguille. C'est la seule à pouvoir enchaîner rapi-

dement des coups de pied ou de lame. Bien maîtrisée, elle harcèle son adver-

saire et l'empêche de placer ses coups spéciaux.





#### EIJI

C'est le petit jeune du jeu. Bien propre sur lui, bénéficiant de coups spé-

ciaux qui tuent, il a tout pour que le joueur s'identifie à lui. Attention à sa boule de feu et à sa charge de cavalerie. Quand il est lancé, rien ne l'arrête.







Pas facile de se battre sous cet angle.

#### VU!

Toshinden permet de choisir entre quatre plans de caméra: normal, long, vu du ciel ou du dessus. En fait, seule la caméra normale est pratique pour jouer.





Contrairement à Virtua Fighters, la chute est dure.



Chaque personnage dispose d'une super attaque spéciale, une furie quoi.



Les pinces de Gaia sont extrêmement rapides.

> La parade est essentielle, l'esquive aussi.



#### GAIA OU LE BOSS ULTIME

Takara a mis le paquet pour le boss de Toshinden. Une musique géniale, des décors fabuleux, une voix caverneuse, un design high tech, quelle mise en scène!! Gaia a vraiment de la classe et ses coups spéciaux comptent parmi les plus spectaculaires du jeu.

Contre Gaia, utilisez des coups simples.

Pourtant, il n'est pas si méchant et sa lenteur le met à la merci des combattants rapides comme Ellis. La tactique est simple, une roulade pour éviter l'attaque, suivie d'un petit coup pour le harceler. Si vous arrivez à vaincre Gaia, vous aurez droit au super coup spécial de votre personnage.



Attention à son lance-flammes.

#### oui!!!

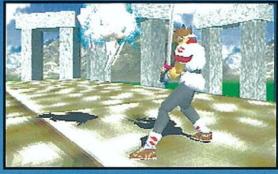


PANDA

Comment ne pas être abasourdi devant la réalisation de ce jeu! Des zooms en pagaille, des mouvem ents de caméra déments, des coups spéciaux aux effets dévastateurs et gra-

phiquement superbes! Un système de Furies quand il ne reste plus beaucoup d'énergie... Tout ce qui fait un bon jeu de baston est repris et... remanié en version 3D. Les puristes n'aimeront pas les boutons avec des coups préprogrammés ni le pad Playstation, mais ce n'est qu'une poussière de critique dans un océan de louanges!

C'est clair, non?



Les effets de transparence sont superbes.



Les roulades permettent d'éviter facilement les boules de feu.



**ÉDITEUR: TAKARA** DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

**BASTON** 1-2 JOUEURS CONTRÔLE: MOYEN DIFFICULTÉ: FACILE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5 CONTINUE: INFINI

#### **PRESENTATION**

Pas d'intro, pas d'effets spéciaux, la présentation de Toshinden se résume à l'essentiel.

#### GRAPHISMES

Du grand art. La 3D en Gouraud Shading est superbe et les décors grandioses.

#### ANIMATION

Que sont quelques ralentissements face à des mouvements de caméra fantastiques et des animations si réalistes?

#### MUSIQUE

Quelques mélodies sublimes.

#### BRUITAGES

De la brutalité propre à un bon jeu de baston. Les personnages sont criants de vérité.

#### DUREE DE VIE

L'ordinateur n'est pas à la hauteur. En mode 2 joueurs, Toshinden devient indémodable.

#### JOUABILITE

Le paddle de la PSX n'est pas parfaitement adapté pour les coups spéciaux.

Véritable jeu de combat en 3D, Toshinden devient LA référence en matière de jeux de baston 32 bits.

# COMPARATIF (D)

omparer deux jeux n'est pas forcément chose facile, tant il y a d'éléments à prendre en compte: le nombre de personnages, les coups spéciaux, la jouabilité, l'animation, et les spécificités de chacun. Alors quel est le plus fort? Virtua Fighter ou Toshinden?



Ce n'est pas parce que Toshinden est superbe qu'il faudrait aussitôt renier Virtua Fighter! Je me suis pas mal entraîné à ce dernier et il est vraiment très fun! Toshinden est bien lui aussi mais ses défauts de jouabilité m'ont laissé un peu réticent!

#### LE JEU EN SOLITAIRE

On ne le répétera jamais assez: il faut jouer à deux aux jeux de baston! Sinon, l'intérêt en est grandement diminué. D'ailleurs, l'un comme l'autre sont très faciles à finir! Dans Virtua Fighter, lorsqu'on termine le jeu, il y a un Ranking Mode. Vous devez tenter de finir à nouveau le jeu. Plus vous arrivez loin, plus votre classement sera bon. Rien de bien transcendant! Dans Toshinden, le stage du boss final a dû nécessiter de nombreux soins, car il est vraiment le plus impressionnant du jeu!

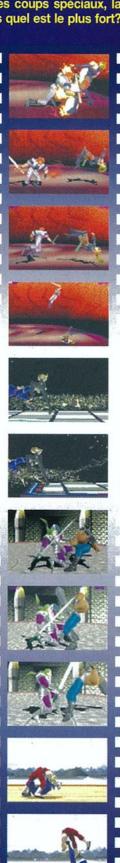
#### LA MANIABILITÉ

Toshinden part avec un petit handicap, dans la mesure où le paddle de la Playstation est une vraie daube lorsqu'il s'agit d'effectuer des Dragon Punch et autres combinaisons classiques propres aux jeux de baston. Mais on peut configurer les boutons à l'écran pour sortir les coups sans problème. Ce qui n'est pas digne des vrais amateurs de baston, mais passons! Quant à Vritua Fighter, ses coups ne sont pas bien difficiles à réaliser, sauf à quelques très rares exceptions. Dans les deux cas, la prise en main est assez simple. Pourtant, les "pros" du genre trouveront un gros défaut à Toshinden: lorsque l'on se retrouve vu de dos à l'écran, comment diriger le pad vers l'arrière? On ne sait pas dans quel sens placer sa garde! D'autant qu'il y a un certain temps de latence de la console: quand on fait une roue et que l'angle de vue change de sens. Au total, V.F. est plus soigné sur ces petits détails qui font parfois la différence à long terme.

Même un borgne hydrocéphale ne peut pas se tromper: Toshinden est meilleur que Virtua Fighter. Il y a quelques défauts minimes, en partie dus au



paddle de la Playstation, mais franchement, quelle merveille! En dehors des graphismes fantastiques, les mouvements de caméra sont excellents et les combats se déroulent vraiment en 3D. Pour reprendre l'expression du Panda, Virtua Fighter est un faux jeu en trois dimensions.





#### LES COMBATTANTS E

Soyons clair, ce n'est pas le nombre de combattants qui en alignent huit sur le champ de bataille. Voyons plutôt les

#### LES DIFFÉRENTS COUPS

Sur le paddle de la Playstation, les huit boutons sont utiles. Mais en fait, seuls quatre sont vraiment indispensables et servent à donner des coups de poing ou de pied, forts ou faibles. Les autres sont à employer en fonction des combinaisons. Alors que sur la Satum seuls trois boutons servent, dont un pour la garde. Avantage donc pour Toshinden grâce à la diversité de ses coups "simples".





#### LES PROJECTIONS

Là, nul besoin de photo d'arbitrage, c'est Virtua Fighter le meilleur. Deux prises par perso, plus la possibilité de sauter sur son adversaire pour l'écraser lorsqu'il est au sol: un plus indiscutable pour Virtua Fighter.





# LA NEO GEO EST-ELLE ENCORE LA PLUS FORTE?

Il est évident que, sur le plan de la réalisation, Toshinden est impressionnant. Et les combattants, dessinés et non modélisés en 3D ou digitalisés, ont leur charme. Mais la réalisation ne fait pas tout, c'est la jouabilité d'un jeu de baston qui fait la différence! SF II, le plus renommé du genre alors que ses graphismes sont dépassés, le prouve bien... Pour ce qui est de la jouabilité, les jeux SNK sont, pour l'instant, intouchables!

# COMPARAT

# Virtua

#### LEURS COUPS SPÉCIAUX

pourra départager ces deux jeux. Dans les deux cas, ils possibilités qu'offrent leurs personnages respectifs.

#### LES COUPS SPÉCIAUX

Comme dans la plupart des jeux de ce type, des coups spéciaux sont disponibles. Mais ils ont un concept assez différent d'un jeu à l'autre: Toshinden reprend un schéma plus classique avec des boules de feu, Dragon Punch et "effets spéciaux"... tandis que Virtua Fighter propose des coups plus réalistes. Mais le plus important, c'est de savoir de combien de coups chaque personnage dispose! Ceux de Toshinden en ont trois en moyenne, quant aux personnages de Virtua Fighter, ils disposent de quatre coups, plus d'autres qui ressemblent à des Furies tant ils sont puissants. Toshinden quant à lui propose de vraies Furies. En définitive, il y a match nul!









Pour moi, Toshinden explose Virtua Fighter! A puissance égale (32 bits), Toshinden propose des graphismes et une bande-son fabuleux. L'animation des personnages est d'une fluidité inégalée. De plus, ils se



qui fait de Toshinden un véritable jeu en 3D. Virtua Fighter propose quant à lui des personnages cubiques dignes de M. Légo et les combats ne se déroulent que sur un seul plan! Si les animations sont bonnes, les points de vue restent stéréotypés. Désolé!



Les avantages de Toshinden sont flagrants: rapidité, plans de caméra extrêmes, Furies, commandes précises et simples, fluidité, graphismes époustouflants, bande-son pêchue... Ne jouons pas les aveugles, Toshinden est au top, et ce pour longtemps!

#### L'ANIMATION

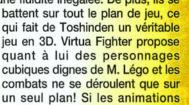
Quand on voit comme ça bouge bien dans la boîte à images, on est forcément emballé par Toshinden. Même si l'animation des personnages et la décomposition des coups dans Virtua Fighter sont un peu plus soignées, ça ne fait pas le poids contre l'effet de profondeur et la qualité des zooms de son concurrent direct. Mais lequel est le plus rapide? A première vue, on pourrait croire que c'est Toshinden tant ces changements de vue incessants lui confèrent une impression de vitesse. Mais dès qu'on joue un peu plus, on s'aperçoit que Toshinden souffre de temps de latence lors des mouvements de caméra. Virtua Fighter offre des temps de réaction beaucoup plus rapides. On peut vraiment enchaîner des coups très rapidement!

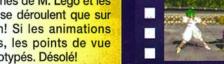
#### LA REALISATION

La première fois que j'ai joué à V.F., je l'ai trouvé très impressionnant. Depuis, j'ai joué à Toshinden... Et il n'y a aucune polémique possible, Toshinden enterre V.F. à six pieds sous terre! Les mouvements de caméra incessants, les personnages d'une beauté peu commune... De plus, c'est réellement un jeu en 3D. Virtua Fighter ne tient pas la comparaison! Ses persos sont en 3D mais on joue uniquement sur deux dimensions la plupart du temps. Virtua Fighter est surpassé sur tous les plans, il n'y a qu'à voir les démos des deux jeux tourner en parallèle

#### FINALEMENT...

Virtua Fighter et Toshinden jouent sur le même tableau: la 3D. Toshinden, de par sa réalisation, écrase V.F. Mais ce dernier s'en sort grâce à sa jouabilité et à la diversité de ses coups spéciaux. De plus, il offre la possibilité de pouvoir aplatir son adversaire quand celui-ci est au sol. Toshinden quant à lui propose des coups spéciaux réellement très travaillés, et des graphismes détaillés tant pour les combattants que pour les décors. Virtua Fighter, lui, présente l'avantage de n'avoir aucun défaut au niveau des temps de réponse du jeu par rapport aux actions commandées par le pad. Ce qui n'est pas vraiment le cas de Toshinden qui, en plus, ne propose même pas d'option Replay. Mais V.F. n'est pas réellement en 3D, les rotations sont extrêment rares... A chacun ses qualités et





a Playstation nous fait, avec Motor Toon, une nouvelle démonstration de ses capacités! La 3D est à l'honneur, dans une course de voitures où l'humour est omniprésent.

Y a-t-il un jeu de voitures qui puisse rivaliser avec Ridge Racer? Motor Toon relève le défi, mais ne joue pas dans la même catégorie: doté de graphismes très "cartoon", il prend délibérément le parti de l'humour. Les voitures proposées, qui ressemblent à celles de "Qui veut la peau de Roger Rabbit", ont chacune des caractéristiques spécifiques: bonne accélér

des caractéristiques spécifiques: bonne accélération et vitesse de pointe pas terrible, ou bonne tenue de route et reprises un peu molles... Les éléments du décor, disposés le long de la route, sont modélisés en 3D, et les couleurs sont fort bien choisies. Le résultat est très impressionnant! A deux joueurs, l'écran se divise dans le sens horizontal. Malheureusement, le jeu devient alors un peu lent. Vous pouvez choisir de faire la course sur une même piste ou sur deux pistes parallèles, ce qui est assez original. Une option ramassée sur la route permet de vous transformer en petit bonhomme rigolo. C'est en fait le pilote de la voiture, qui opère derechef un superbe sprint! Le nombre de courses est suffisant pour vous tenir en haleine quelque temps. Lorsque vous aurez fini le jeu trente-six fois, vous pourrez

toujours tenter le challenge de la "Fantasy Race", course où la vitesse de votre bolide peut dépasser les 500 km/h... Faites attention aux tournants: à cette vitesse, un accident est



#### **AVIS**

#### oui, mais...



**PANDA** 

Au départ, le jeu m'a vraiment beaucoup impressionné! Ses graphismes cartoonesques sont splendides, la présentation des voitures est originale... Apparemment, tout ce qu'il faut pour faire un très bon jeu! Mais l'animation n'est pas toujours à la hauteur: en mode 2 joueurs, ça ralentit souvent! Par

ailleurs, certaines voitures sont vraiment plus performantes que d'autres. Le premier arrivé pourra sélectionner la meilleure, ce qui réduit l'intérêt du challenge. Bref, s'il peut impressionner au premier abord, Motor Toon n'est pas un rival sérieux de Ridge Racer, sa réalisation laissant, sur certains points, à désirer.

# MODION SERVICE SERVICE



#### **LES VUES DE LA VIE!**

Il y en a pour tous les goûts: parmi les cinq angles de vue différents, vous trouverez forcément votre bonheur!



Boire ou conduire, il faut choisir!



Cette vue n'est pas démente, la voiture prend trop de place à l'écran!



Pour les adeptes de Ridge Racer, vue de l'intérieur de la voiture.



Chose originale, on peut regarder derrière soi... au risque de se planter!

## **PLAYSTATION**

### REVIEW



Qui du carrosse ou de l'Ovni sera le plus rapide? Ni l'un ni l'autre: ce sera le Panda!



Voici le petit bonhomme qui court, il speede encore plus qu'une banane!



Pour pouvoir anticiper les tournants, ce mode de visualisation est de loin le meilleur!



Dans ce jeu, vous aurez l'occasion d'aller voir les platanes de plus près!

#### **LE JEU À DEUX**

Comme dans la plupart des jeux, le mode 2 joueurs est de loin le plus excitant. Il va falloir vous acheter un deuxième pad si vous voulez goûter aux plaisirs de Motor Toon.



Il ne faut pas hésiter à adopter un style de conduite un peu viril si l'on veut laisser ses concurrents loin derrière.



**AVIS** 

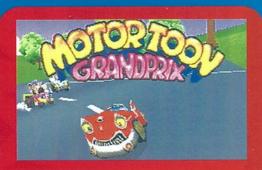
non, mais...



MARC

Franchement, à part le mode 2 joueurs, indispensable pour un jeu de ce genre, je n'ai pas trouvé Motor Toon transcendant. Très Difficile d'apprécier de la 3D Gouraud Shading après avoir goûté à la 3D mappée de Ridge Racer. De plus, la sensation de vitesse n'est pas convaincante malgré les différentes prises de vue. Signalons au passage la vue inversée qui est sympa,

mais injouable. Si vous êtes dingue de course automobile, Motor Toon n'est pas pour vous. A mi-chemin entre la simulation et le burlesque, il conviendra beaucoup mieux aux conducteurs du dimanche en culotte courte. Ridge Racer reste de loin le meilleur, même sans mode 2 joueurs.



ÉDITEUR: SONY
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

COURSE DE VOITURES
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: SAUVEGARDE

#### PRESENTATION

70%

Pas d'intro animée, juste un petit tour de piste. Un peu simple à mon goût!

#### **GRAPHISMES**

86%

Assez beaux, dans le style cartoon. Mais les décors sont un peu pauvres.

#### ANIMATION

80%

Bien qu'assez rapide, elle n'est pas sans défaut. Des ralentissements sont à déplorer!

#### MUSIQUE

85%

Amusante, mais pas exceptionnelle.

#### BRUITAGES

87%

Dans le genre loufoque, ils collent bien au jeu.

#### **DUREE DE VIE**

88%

Seul, le jeu est plutôt dur, à deux, c'est évidemment plus cool!

#### JOUABILITE

85%

Il y a un petit coup à prendre pour négocier les virages en dérapage.

#### INTERET

**87**%

Dans un tout autre style que Ridge Racer, Motor Toon séduit par son humour, et en mode 2 joueurs, c'est un plaisir.





Kevin aime les petits trains, mais Tong, lui, rate souvent les correspondances!

# CLOCKWORK KINGGER

#### DES IMAGES DE SYNTHÈSE À GOGO!



Notre héros aurait préféré s'appeler Dupont...



Chelsea dans le rôle de l'otage.



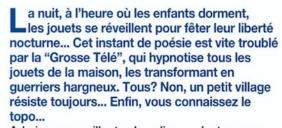
Quelle sera la prochaine pièce visitée?



Restez sur vos gardes, ces joujoux deviennent vite méchants.



Ginger, Ecossais perdu.



Admirez ces vaillants chevaliers - c'est presque un pléonasme - qui combattent une armée mignonne mais sous l'emprise du Maaaaal! Voici tout d'abord Tongara de Pepperouchau, Tong pour les potes, armé de son épée clef. Il embroche les ennemis, projette ballons, ressorts et bombes quand il ne s'en sert pas comme d'un bouclier, ouvre des boîtes à musique, nage très mal avec son armure (il coule à pic...) et fonce au pas de course pour des sauts admirables. C'est votre héros! Ses compagnons sont Ginger, moustachu et écossais, Galuch et Oneon de Pepperouchau, les Pepper's Brothers pour les potes, Soltia la brune et Chelsea la blonde, spécialistes ès embrouilles. Tong est amoureux de Chelsea, en grand danger, tandis que Soltia, délaissée, combat son chagrin dans les niveaux-bonus du jeu. Véritable aventurier, Tong n'hésite pas à visiter quatre pièces de la maison: la chambre de Betsy, celle de Kevin, la cuisine et l'Attic, une pièce au nom inconnu dans nos contrées dans les tons gris (une cave, peut-être). Les clefs des automates remontent la mécanique de notre héros, les pièces lui servent dans les niveaux-bonus et des options d'invincibilité l'entourent de guirlandes argentées. Une aventure brillante par son animation - tous les personnages et éléments du décor sont en 3D -, sa musique et ses graphismes. Dommage que cette brillance soit d'une durée de vie aussi courte qu'une Saturn fonctionnant sur du 110 volts branchée sans transfo sur une prise en 220 (toute ressemblance avec des faits réels est tout sauf fortuite)...



Repérez les boîtes contenant les vies supplémentaires et ne les quittez pas des yeux! Elles tournent très vite en 3D. Ouvrez ensuite celle qui vous semble être la bonne...



Les ascenseurs de Betsy mènent souvent à des passages secrets et à de petites zones-bonus.

#### **AVIS**

#### oui, mais...



**ELVIRA** 

Clockwork Knight est sans conteste un jeu impressionnant par sa beauté. Les personnages sont animés en 3D de façon variée et très fluide (mais ils n'avancent que sur une seule ligne), les éléments de décor en 3D très au point, les passages secrets nombreux et bien cachés, les boss sont à la hauteur, l'action plutôt variée et les séquences animées assez démentes... Un bilan très positif donc, d'autant plus que, selon le

niveau de difficulté choisi, vous verrez ou non la vraie fin du jeu et son boss final. Mais ce plaisir est, hélas! de courte durée, et Clockwork Knight est à conseiller aux débutants, les autres joueurs risquant de se sentir frustrés: c'est beau, certes, mais d'un intérêt limité par sa facilité. La Saturn mérite mieux.



Chérie, on te regarde...



On a gagné! Ils sont tous là!



Une petite chanson pour la fin.



Tong pique les ballons et s'en sert de bouclier. Qui s'y cogne explose immédiatement.



Certains mécanismes actionnent des grues qui libèrent certains passages ou les bloquent...



Ces canettes explosent au moindre contact.



**AVIS** 

PANDA

#### oui, mais...

Ce jeu est vraiment impressionnant, par la beauté de ses sprites et la qualité de son animation. La musique n'est pas en reste, surtout grâce à un support tel que le CD, qui apporte une dimension tout autre! L'introduction, avec son petit dessin animé, vous coupera le souffle! Le seul point faible de Clockwork Knight, et non des moindres, c'est sa durée de vie. En effet, la fine équipe Elvira-Panda en est rapidement venue à bout. Et même lorsque

l'on recommence en augmentant la difficulté et que de nouveaux ennemis apparaissent, cela ne suffit pas! Dommage, car le jeu est vraiment prenant.



Ce poupon blond se cache dans un haut-de-forme dans la chambre de Betsy: piquezle quand, agenouillé, il lève son chapeau.



Ce robot est très bien protégé par son bouclier.



Ce petit cuistot vit dans la cuisine et roule en casserole. Il est rapide mais explose vite.



La "Grosse Télé". Ah! quel horrible monstre! Frappez ses pinces et cognez la carte mère sur le pot de crayons situé au centre.

# TOUT AU PLUS ENCOMBRANTS...

Chaque niveau est divisé en deux sous-niveaux abritant un Boss. Les Continue vous ramènent au tout début du niveau mais rassurez-vous (façon de parler...), ça va vite! Certains boss demandent un peu de jugeote et beaucoup de rapidité. Présentation des cinq boss du jeu.



Vous rencontrerez ce robotavion style Goldorak chez Kevin. Il envoie des robots ronds qui servent de projectiles. Effets de zoom déments.

Soltia, une sacrée joueuse.



L'Attic, ce monde mystérieux, recèle un giga-robot de fin de niveau qui fait s'écrouler le sol. Frappez le "Z" sur son torse.



Une grue emporte Chelsea!



Mais oui, je vais la sauver!



ÉDITEUR: SEGA DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTRÔLE: BON

DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

CONTINUE: À GAGNER

#### PRESENTATION

95%

Une longue et superbe séquence animée en 3D avec tous les protagonistes.

#### **GRAPHISMES**

90%

Fins et très colorés, comme il convient à un monde de jouets. 3D omniprésente.

#### <u>ANIMATION</u>

949

Personnages et éléments du décor évoluent en 3D précalculée: c'est beau, marrant et ça en jette!

#### MUSIQUE

94%

Originale, avec une qualité sonore indéniable, la musique est vraiment un plus.

#### BRUITAGES

909

Peu nombreux mais très bien rendus.

#### DUREE DE VIE

75%

A peine quelques heures pour les bons... mais la fin est différente selon la difficulté choisie.

#### JOUABILITE

93%

Très jouable mais sachez modérer le rythme de votre course, la longueur de vos sauts...

#### INTERET

84%

Un beau jeu très réussi "techniquement" mais une durée de vie trop courte. Dommage...

Vous avez une PS-X et vous bavez de jalousie en regardant les copains s'éclater à Virtua Fighter sur Saturn? Toshinden est encore loin et les doigts vous démangent? Alors, passez-vous les nerfs sur Twin Goddesses, un jeu de baston très sympa.

Avec Twin Goddesses, on atteint le niveau zéro. Pire, on s'enfonce au quatrième sous-sol de la débilité profonde, et je suis gentil. Mieux vaut donc passer sur un scénario complètement tarte. Il suffit de savoir que les deux héroïnes du jeu sont de vraies actrices, filmées puis digitalisées, déguisées comme des guignols échappés d'un épisode de "Bioman". Si, si, avec des armures en plastique fluo collées sur des maillots de bain bien moulants. Celui qui arrive à s'identifier à son personnage gagne un séjour gratuit à Sainte-Anne. Fort heureusement, ces demoiselles au doux regard bridé savent se battre. Coups de pied, coups de poing, coups spéciaux, elles ne se laissent pas faire. Il faut dire que Twin Goddesses copie allégrement les mouvements de jeux célèbres comme Fatal Fury ou SFII. Slash Kick, Dragon Punch... au moins, on n'est pas dépaysé, c'est déjà ca. Même histoire pour les Combo de Super Street Fighter II. On peut dire que le jeu porte bien son nom ("twin" en anglais signifie

"jumeau"). Alors, pour échapper à l'accusation de plagiat, Polygram s'est empressé d'ajouter quelques éléments nouveaux, à défaut d'être novateurs. Ainsi, la barre d'énergie en dessous de la barre de vie: elle limite l'utilisation de certains coups spéciaux considérés comme magiques (encore que, en fait de nouveauté, cela ressemble un peu à Art of Fighting, non?) En fait, la seule véritable innovation, ce sont les objets que l'on achète avant

chaque combat: utilisés dans le feu de l'action, ils procurent des

attaques supplémentaires, rajoutent de la vie ou augmentent la

durée de la bataille. Un atout de taille contre les cinq guerriers et

GODDESSES

#### LE MAKING OF

A la fin du jeu, vous aurez droit au générique avec, en prime, des séquences vidéo de la réalisation du jeu. On y voit un vieux monsieur en pyjama blanc s'amuser avec une Japonaise super canon en maillot de bain. Eh, moi aussi je veux faire des jeux vidéo, moi aussi j'ai un pyjama blanc!









On connaissait les jeux de baston gore, voici maitenant les jeux crados. Jusqu'où iront-ils?



#### AVIS oui, mais...



Vous prenez un peu de Street Fighter II, une pincée de Fatal Fury, un zeste d'Art of Fighting.Secouez bien dans un shaker, rajoutez des digits vidéo façon Mortal Kombat et vous obtenez Twin Goddesses. Le

l'affreuse sorcière que vous aurez à affronter.

plus étonnant, c'est que le mélange tient la route. On s'amuse bien, surtout en mode 2 joueurs. Pourtant, je me demande si l'achat de ce ieu est justifié sur une PS-X. La réalisation est d'un bon niveau, mais quand on sait que Toshinden va arriver d'un moment à l'autre, on est en droit de se poser la question. Ce dernier semble vraiment révolutionnaire et il est vrai que, comparé à Virtua Fighter, Twin Goddesses est en retard d'une génération. Avant de courir chez votre revendeur préféré, je vous conseille donc d'attendre un peu.



Carmilla, la méchante sorcière, a un atout dans sa manche. Quand elle le sort, tout le monde se couche.



Comme dans tous les jeux de baston, les combattants disposent d'une prise au corps à corps.

#### À VENDRE!

Pour la première fois dans un jeu de baston, il va falloir compter non plus les coups, mais les sous. En effet, chaque combat rapporte un peu d'argent et vous permet d'acheter des objets magiques. Fioles de guérison, sabliers, boules de feu et éclairs dévastateurs, un bon investissement peut faire toute la différence.



Dans une ambiance "concerto Yvette Horner", ce gnome vous vend des objets très utiles.



Que la foudre réduise tes ennemis en cendres... pour trois mille pièces d'or.



Voilà ce que j'appelle une superattaque-de-la-mort-qui-tue. Le hic, c'est qu'elle est très chère.

Cet elfe fragile a le don de

téléportation. Rien de tel pour ridiculiser son adversaire.

On ne peut pas dire que l'hémoglobine

coule à flot. Un

gouttes de sang

nez qui coule,

deux, trois

tout au plus.

### LAYSTATION

#### **COMBO**



Le système de Combo est inspiré de Super Street Fighter II Turbo. On obtient des points supplémentaires quand on touche plusieurs fois de suite son adversaire.



oui!

Voici le pre-

mier jeu de

baston qui

mélange des

sprites de

#### **AVIS**



PANDA

combattants. comme dans Street Fighter, à des digitalisations de séquences filmées avec de véritables comédiens.

comme dans Mortal Kombat. Et le résultat est proprement impressionnant, les deux styles s'accommodant somme toute plutôt bien. Les coups spéciaux sont très beaux et, nouveauté, vous devrez les acquérir! La bande instrumentale est sympa et vous aurez droit à des chansons en prime! Le mode 2 joueurs est bien entendu le plus intéressant et, pour une fois, on peut saluer l'effort dont a bénéficié le mode Story, pas trop débile. De plus, la réalisation est impressionnante, et met en œuvre des zooms superbes lors des combats rapprochés.



Certaines attaques



spéciales consomment de l'énergie, comme dans Art of Fighting.





Que ce soit avec les poings ou les pieds, on a le choix entre un coup fort et un coup modéré (pour les âmes sensibles).

Red Dawn est

le gros balèze

du jeu. Sa taille

fantastique lui

confère une

considérable

a∜onge.



iolies filles algitalisées se livrent à une bien grâcieuse gymnastique pour gagner. Et pendant ce temps, qui c'est qui se rince l'œil?

# TWIN GODDESSES

ÉDITEUR: POLYGRAM K.K. **DISTRIBUTEUR: IMPORT** DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: G

BASTON 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT CONTRÔLE: MOYEN DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4 CONTINUE: 3** 

#### PRESENTATION

L'intro en vidéo digitalisée est du niveau de "Bioman". Caricatural ou véridique?

#### GRAPHISMES

90%

L'association vidéo/bitmap est réussie. Les décors en arrière-plan sont superbes.

#### ANIMATION

Des sprites énormes, un zoom classique et un scrolling impeccable.

#### MUSIQUE

A part le délire "Yvette Horner à l'accordéon", la musique du jeu est sympa.

#### BRUITAGES

Plutôt drôle, les Japonais, quand ils essaient de parler anglais. Les bruitages sont bien rigolos.

#### DUREE DE VIE

78%

Seul le mode 2 joueurs permet de profiter pleinement du jeu. Solitaires s'abstenir.

#### JOUABILITE

Le paddle de la PS-X n'est pas l'instrument idéal pour les coups spéciaux. On s'en sort bien quand même.

Un jeu sympa qui vous fera agréablement passer le temps, en attendant Toshinden.



Certains ennemis cachent des options d'armes. Elles s'affichent en haut de l'écran: choisissez vite l'icône qui peut accroître votre puissance avant qu'elles ne disparaissent.

# MOVASTI

e vaisseau de chasse Scavenger part en mission sur différentes planètes. L'occasion de "shooter" à tout va dans l'espace intersidéral. Novastorm, le retour, version MCD!

Au programme de cette épopée à grande vitesse, les trois planètes du système Bodor: Callinhor, la planète volcanique, Kallum Koll, la désertique, et Quiggin, la planète glaciaire. Chacune d'elles est divisée en quatre niveaux entrecoupés de petites séquences vidéo. Avant d'accéder au niveau suivant, votre Scavanger doit affronter un des boss du jeu. Ceux-ci sont très sensibles à ses "bombes intelligentes", les armes les plus puissantes de son arsenal, mais dont vous disposerez en nombre limité. Après avoir percé les défenses ennemies sur ces trois planètes, Scavanger doit détruire le vaisseau Scarab X, puissamment défendu. Heureusement, tout au long du jeu, vous pouvez récupérer des options d'armes pour vous aider: votre tir de base peut ainsi augmenter de puissance ainsi que les tirs double, triple, croisé, divisé et dispersé, récoltés en abattant certains adversaires détenteurs de dépôts d'armes. Le vaisseau peut être également protégé par un bouclier ou des "remorques" qui couvrent vos arrières. Outre les attaques ennemies, Scavanger doit éviter de se heurter aux parois des canyons escarpés en fausse 3D, très bien rendus. Un jeu qui n'est pas une supernova mais qui n'en est pas moins très bien réalisé.



Le tir triple, à bonne puissance, donne une excellente couverture à votre vaisseau. L'idéal est de choper le tir dispersé qui balaye tout l'écran, mais c'est bien rare...

#### TROIS TIRS DE BASE

Nul besoin d'être commandant de bord pour assimiler les fonctions du paddle... Trois boutons = trois tirs. Je pense que saurez vous débrouiller et mettre au point une judicieuse stratégie.



Trois "bombes intelligentes" sont attribuées par vaisseau. Elles explosent toutes à l'écran avec leurs boules de feu entre deux barres de force. Avec elles, les boss appellent vite leur môman au secours...



Le tir concentré s'obtient en maintenant le bouton B enfoncé jusqu'à ce que la barre d'énergie du tir soit à son maximum. Cette boule d'énergie demande beaucoup de précision. En fait, on l'utilise peu...

### AVIS oui, mais..



La version PC de Novastorm en imposait par ses graphismes et ses couleurs... A côté, cette version MCD fait pâle figure dès le départ, avec quatre niveaux très sombres sur la planète volcanique Callinhor. La luminosité s'améliore ensuite, mais les couleurs sont toujours quasi absentes, et c'est bien dommage! Par ailleurs, l'option Reverse des commandes inversées aurait été appréciée des pros... Cela dit, l'animation et la

jouabilité sont à la hauteur de l'intérêt de ce shoot'em up très sympa, et plutôt facile. Ce qui a bien reposé mes petits nerfs, mis à mal par une rédaction surexcitée en plein bouclage...



La puissance du tir principal peut être multipliée jusqu'à seize fois si vous récoltez des icônes AIA. Ce tir peut par ailleurs devenir double, triple (...) avec d'autres icônes. La perte du vaisseau ne l'efface pas.



Gare aux passages étroits et aux virements de bord dans ces décors en simili-3D: chaque heurt endommage votre bouclier.



Kallum Koll et ses décors psychédéliques. Une architecture futuriste et dépouillée.







Votre petit tableau de bord vous indique quels sont les vaisseaux ennemis qui ont un "dépôt" d'armes.

**DES BOSS EN** 

Gros et puissants, ils sont partout: au milieu des niveaux, entre chacun d'entre eux et, sur-

tout, en fin de mission. Là, le "big one" vous

attend de pied ferme. Mais comme vous êtes

malin, vous possédez encore vos trois "bombes intelligentes" en réserve. A moins

que, comme A.H.L., votre doigt ripe malen-

contreusement sur le bouton...

### AVIS oui, mais..



n'est pas le shoot them up du siècle et qu'il est loin d'être aussi beau que Silpheed, ça m'éclate bien d'avoir l'occasion de casser de l'alien une fois de plus. On se prend vite au jeu grâce à une action soutenue et un challenge stressant, mais on aurait souhaité disposer d'un plus grand

choix d'armes supplémentaires. Tout comme Silpheed, la particularité de Novastorm vient des décors impressionnants qui défilent en fausse 3D. Il est quand même dommage que ces décors soient gâchés par des couleurs d'une médiocrité affligeante (alors que la version PC est magnifique). Mais, malgré les reproches que l'on peut faire à ce jeu, les maniaques de la gâchette y trouveront leur compte.



Callinhor, la planète volcanique, est équipée d'un puissant radar. Détruisez-le en tirant sur son centre lumineux.



Ce dragon mécanique se protège derrière un robot d'attaque et crache des boules de feu. Visez entre ses crocs quand il ouvre la gueule.



Kallum Koll, la planète désertique, abrite un énorme scarabée. Rien à faire tant qu'il n'ouvre pas ses ailes... mais ensuite, dépêchez-vous de tirer sur son dos avant qu'il ne s'envole.



Cet aigle est le boss de fin de la première mission. Ne lui laissez pas le temps de vous rôtir et tirez sur sa crête.



Le boss de fin de la deuxième mission est un giga-robot entouré de brume. Son point faible est son espèce de "cockpit" de couleur verte.



ÉDITEUR: PSYGNOSIS DISTRIBUTEUR: SONY DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: D

SHOOT 'EM UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: CONTINUE: -

#### **PRESENTATION**

85%

Une notice épaisse comme un dico et une belle introduction.

#### GRAPHISMES

80%

Assez sombres et manquant vraiment de couleurs. Ah! la version PC, c'était autre chose...

#### ANIMATION

889

Le sprite se déplace parfaitement sans aucun ralentissement malgré la rapidité de l'action et de multiples explosions.

#### MUSIQUE

**78**%

Différente de la version PC, elle n'est vraiment pas terrible pour un MCD...

#### BRUITAGES

799

Le tir de base manque d'ampleur mais les explosions sont assez bien rendues.

#### **DUREE DE VIE**

80%

Bonne avec trois vaisseaux de base, moyenne avec sept... Renforcée selon la vitesse choisie.

#### JOUABILITE

90%

Trois boutons pour trois fonctions de tir, et tout se déroule à merveille.

#### INTERET

81%

Un shoot'em up speed, assez facile et sans conteste réussi, mais des graphismes sombres et peu colorés.

#### MEGA CD

### REVIEW



Le Datapod est votre ordinateur de poche: des écrans de conseil en séquences vidéo, une sauvegarde et la carte de l'île. Allez dans la zone Datura Quest pour vous ressourcer.

la croisée d'"Apocalypse Now" et de "Cannibal Holocaust", les morts vivants s'attaquent au MCD. Forcément, celui-ci ne s'en sort pas indemne... As des Forces Spéciales, le capitaine Danny Cooper saute en parachute sur l'île de Cay Noir. Sa mission: rayer les zombies de la carte et abattre le Dr Hellman, ex-scientifique du Pentagone devenu fou. Un projet raté de la Défense US est à l'origine de tout ça... Hélas! à peine arrivé, Danny est mordu au mollet par un zombie! Winston, son chauffeur rasta, le sauve de justesse et devra lui trouver des antidotes quand il dégénérera. Et notre militaire a de quoi dégénérer de parcourir ainsi les niveaux du jeu peuplés de zombies qui vont, courent, volent (et se vengent). Le doigt maintenu sur le bouton de tir, son viseur balaye l'écran frénétiquement; avec la pratique, Danny apprend à viser et connaît ses zombies sur le bout des doigts...Vite zombifié, le Capitaine peut décider d'arrêter la mission à tout moment en espérant se refaire une santé dans un secteur plus facile. Direction Datura Quest: le problème est que la zone change et s'avère parfois plus nocive que l'antidote à la clef... Question de "shoun". A cet antidote, vous pourrez d'ailleurs préférer les Datura-Coated Bullet, des munitions indispensables

pour abattre certains zombies. Néanmoins, allez savoir pourquoi, on choisit souvent l'antidote... Outre son projet secret APB, Danny aide Winston dans sa chasse aux trésors et Julie pour ses recherches d'informations. On se demande si ses chefs au Pentagone verraient ça d'un bon œil... Cette louche coopération cache sans doute de sombres chantages. Mais vous ne le saurez que si vous comprenez l'américain dans sa version la plus "bougonnée"!



A la fin de certains niveaux et de la Datura Quest, vous choisissez de boire l'antidote ou de prendre 25 Datura-Coated Bullets.



Attendez que l'ombre soit claire pour lui tirer dessus sinon elle vous blesse fortement. En l'abattant au bon moment, tous les zombies à l'écran disparaîtront.



La première quête de Winston: si vous traversez le passage du galion, ce type trouvera son trésor et vous donnera un cadeau... Du chantage?



Ce zombie ne sera atteint qu'avec une Datura-Coated Bullet spéciale, arme rare et vite épuisée. Le Ju-Ju Stick de Winston vous protégera du premier zombie noir du niveau.



Les graphismes sont peu variés dans les niveaux mais les zombies changent et arrivent de façon différente. Tirez en premier sur ceux qui volent.

#### **AVIS**

oui!



#### **ELVIRA**

Je me demande si je ne suis pas maboule! Dire "oui" à un jeu pareil: du tir de bourrin sur des images moches! En plus, on met des heures à comprendre l'histoire, on ne capte rien des dialogues en anglais, et le son est de mauvaise qualité... L'intrigue intéressante et le travail d'acteur laissaient augurer un bien meilleur résultat... Sans compter ces crétins de zombies qui finissent par vous inspirer pitié. Et pourtant! Une fois qu'on com-

mence à rentrer dans l'histoire, qu'on a trouvé quelques ruses pour survivre, qu'on améliore son anglais (pour la langue de Shakespeare, vous repasserez), quel plaisir! On en vient à massacrer des zombies dans la joie et la bonne humeur! Moralité elvirienne: en tout homme, un bourrin sommeille. Bête et défoulant.

#### MEGA CD

### REVIEW

#### AVIS

#### oui, mais..



Digital Pictures, comme vous l'expliquait Niiico le mois dernier, est spécialisé dans les films interactifs à gros budgets. Corpse Killer fait partie du lot. L'ambiance est plutôt à la croisée d'un mauvais film gore et d'un Jurassic Park (pour la Jeep, la jungle et la jolie donzelle...). Certains apprécieront, moi aussi du reste. Il va sans dire que la digitalisation n'est pas à son apogée, que certaines images sont ridiculement pixellisées, que les monstres

sont étrangement bossus et que l'anglais est difficilement compréhensible. Mais, pour une fois, le plaisir de jeu ne s'en ressent pas trop. On shoote bêtement au début sans trop comprendre ce qui se passe, puis on s'aperçoit que certaines destinations sur la carte sont à privilégier, qu'il y a des ruses par rapport aux armes, etc. On n'atteint pas les sommets de l'extase, mais on s'amuse quand même.



Ce niveau est sans doute le plus beau au point de vue de la qualité vidéo.

#### DE VRAIS ACTEURS ET UNE BONNE INTERACTIVITÉ

Les protagonistes des séquences vidéo sont au nombre de quatre. Vous les retrouverez sur les différents sites de l'île et ils vous révéleront l'intrigue par bribes. Assez marrants, leurs caractères typés sont bien représentés par le jeu des acteurs. Cet encadré vous aidera à comprendre l'histoire.



Le brave Dr Hellman travaillait pour le Pentagone, département secret défense, sur le projet Manpower. Il a pété les plombs après son renvoi et transforme de braves gens en zombies... quand il ne réveille pas les vrais morts. Il rigole beaucoup, c'est le bon bougre...



Vous, alias le capitaine Danny Cooper, des Forces Spéciales US. C'est la seule photo où vous vous voyez en totalité. Un zombie vous a mordu à l'atterissage et vous devez boire régulièrement des antidotes quand votre vie baisse.



Julie, la fouineuse courageuse. Journaliste obstinée, elle mène l'enquête sur le projet secret du Pentagone et vous suit partout pour faire un scoop sur le vif. A l'occasion, elle se révèle bonne tireuse.



Winston le Rastaman. Une chasse au trésor l'a attiré sur l'île mais il a besoin du capitaine pour nettoyer le secteur... Il ne trouve le trésor que si Danny ne se fait pas trop blesser... Maître vaudou, il lance des os en guise de conseils pratiques et vous déniche des antidotes.

# CORPSE KILLER

ÉDITEUR: DIGITAL PICTURES DISTRIBUTEUR: ACCLAIM DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: D

JEU DE TIR
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: CONTINUE: -

#### **PRESENTATION**

87%

Un générique de film et une séquence vidéo introduisent l'histoire: vous atterrissez en parachute sur une île démoniaque.

#### GRAPHISMES

**75**%

Comment dire... L'idée est géniale mais la réalisation est ratée...

#### ANIMATION

85%

Viseur plutôt fluide, tout est prévu. Le principe n'appelle pas d'animation délirante...

#### MUSIQUE

75%

Thème inquiétant de rigueur, bruit unique du tir dans les niveaux.

#### BRUITAGES

75%

Voix digitalisées de mauvaise qualité dans les séquences vidéo et une seule arme pour un seul bruit de tir.

#### **DUREE DE VIE**

86%

Le jeu s'avère long et difficile. En plus, avec les dialogues en anglais, ça peut durer longtemps...

#### JOUABILITE

83%

Elle s'améliore avec la pratique...

#### INTERET

82%

Un pur jeu de tir réservé aux fans. Le tout, servi macabre, aurait pu être dément avec une digitalisation plus réussie... Le MCD est zombifié.

# SLAM CITY

#### WITH SCOTTIE PIPPEN

om Zito, le roi de la vidéo sur Mega CD, est de retour. Fidèle au principe des films interactifs, il s'attaque avec Slam City av principe des films interactifs, il s'attaque avec Slam City au monde brutal du street-ball. Avec, en "special guest star", Scottie Pippen, la bête noire de la NBA.

"Yo, man!" Dans la rue, il faut savoir se faire respecter. Et dans la banlieue de Slam City, il n'y a qu'un seul moyen de gagner le respect des frères de la zone: le street-ball. Alors, si t'as des tripes et que tu chausses du 44 fillette, viens te mesurer aux rois du street-ball. Fingers, Juice la nénette, Mad Dog et Smash le cinglé t'attendent de pied

ferme sur le bitume. Quoi? comment? Tu ne connais pas les règles du street-ball? T'as pas ton BEPC ou quoi? Bon, O.K.! Je vais te faire un topo. Le street-ball, c'est du "one on one", comme disent nos brothers américains. Tour à tour attaquant puis défenseur, tu as dix secondes pour marquer. En attaque, tu dois attendre le bon moment pour fausser compagnie à ton adversaire et marquer un super dunk. Et fais gaffe à ne pas téléphoner tes coups ou tu te feras chiper la balle. La honte totale, quoi. C'est sûr, le dunk, c'est cool, mais ça comporte des risques, à moins que tu ne sois une poule mouillée du genre à marquer des paniers à distance. Mais pourquoi pas, si tu sais bien régler la puissance de ton tir. Au moins, tu ne seras pas étonné quand, en défense, tu devras gesticuler comme un épouvantail pour empêcher l'adversaire de mettre la main au panier. Un coup à droite, un coup à gauche, lève les mains plus haut... Raaaahh! voilà, tu t'es fait passer, feinter. Si t'es un loser, tu pourras jamais jouer contre

Scottie Pippen!



Attendez le moment opportun pour feinter votre adversaire et marquer un super-dunk.



Si, au cours d'un lancer, la balle manque le panier, soyez prêt à la récupérer.



Essayez de mémoriser les différentes séquences vidéo pour anticiper les mouvements du joueur adverse.



Si vous êtes vraiment mauvais, tentez un tir aérien. La balle peut être bloquée.

#### **AVIS**

nan!



MARC

Quand on commence à jouer à Slam City, c'est l'extase. La séquence d'introduction est démente, la chanson rap (interprétée par Scottie Pippen himself) est très cool et le jeu a l'air hyperréaliste. Au cours des premières parties, on est encore sous le choc: les séquences vidéo sont excellentes, les acteurs virevoltent sur le terrain et marquent des dunks d'enfer. Pour un peu, l'illusion serait parfaite. Mais ce n'est qu'une illu-

sion. On s'aperçoit vite qu'on ne maîtrise que partiellement l'action et que les séquences vidéo se répètent rapidement. Surtout, une bonne partie du jeu consiste à mémoriser les mouvements de l'adversaire pour attaquer ou défendre au bon moment. Slam City est une tentative originale d'adapter la vidéo au jeu de basket mais l'interactivité reste trop limitée et la jouabilité est à l'image des graphismes: floue.



Si vous avez aimé "Slam City" (la vidéo), et que le jeu ne vous a pas trop branché, alors jetez-vous sur la vidéocassette "White Men Can't Jump". C'est du Slam City sans l'interactivité. Presque pareil donc mais en plus joli. Et en plus, c'est avec Wesley Snipes et Woody Harreslon, le frappadinque de "Tueurs nés", d'Oliver Stone.



Wesley Snipes en pleine action.



#### PRIX: E 1 JOUEUR/BASKET INTERACTIF

#### PRESENTATION

L'intro et les nombreuses séquences vidéo apportent une ambiance fantastique.

#### **GRAPHISMES**

70%

On retrouve le "flou artistique" des vidéos digitalisées sur Mega CD.

#### ANIMATION

Les accès au CD-Rom sont rapides. Le jeu est entièrement fait de séquences vidéo.

#### MUSIQUE

90%

Scottie Pippen en personne pousse la chansonnette. Du rap à gogo pour les accros.

#### BRUITAGES

Facon série Z, les bruitages apportent une note d'humour dans ce monde brutal du street-ball.

#### **DUREE DE VIE**

Le principe même du jeu limite sérieusement la durée de vie.

#### **JOUABILITE**

60%

L'interactivité est mal définie et difficile à mettre en pratique. On se sent souvent frustré.

#### INTERET

Un concept original gâché par une mauvaise jouabilité et une interactivité restreinte.













#### Le premier importateur de produits Américains et Japonais

Livraison CHRONOPOST en 24 H Export tous pays Export Worlwide

# **PF** Import

Prix - Service - Qualité

500 M2 D'EXPOSITION + DE 10000 JEUX ET MACHINES EN STOCK = PLUS DE CHOIX !!!

-48-93-40

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

mportateur - Distributeur

Revendeurs Contactez Nous!

3DO 3DO 3DO 3DO 3DO



### PANASONIC FZ=10

Evolution 3 - Millésime 95

Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (pal, ntsc) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.



Version française OU

#### Sega Saturn



Version européenne ou japonaise



#### Nec FX



#### Jeux PSX



**Motor Toon GP Metal Jacket** Kileak, the Blood Raiden Project II

**Daidaros** Netketsu Baseball Speaker 95 ... et plus

#### Virtual Fighter

Daytona USA Shinobi Clockwork

Knight Panzer Dragon

Jeux Saturn

Gotha Race Drivin Virtual Soccer ... et plus

#### Jeux Nec FX

Phantasm Soldier FX Fighter Street Fighter **Battle Heat** 

25 jeux disponibles

#### Sega 32X



Version française ou américaine

#### NeoGeo CD2



**TOP LOADING** Version française ou iaponaise





#### Jeux 32X

Doom Star Wars Super Warriors Super Afterburner

Corps Killer Slam City Space Harrier Cosmic Carnage

#### Jeux NeoGeo CD

Fatal Fury Special Art of fighting 2 King Of Fighter 94 Samourai Shadown 2

**Galaxy Fight** World Heroes Jet Agressor of Dark Kombat ...

#### Jeux 3DO

Need for speed NovaStorm Return Fire Quarantine

Theme Park Star Blade Corps Killer Magic Carpet

Hell The II th Hour Dragon Lore..

#### Accessoires 3DO

Joypad 6 bouton spécial pour Street Fighter 2X

#### Jaguar



Conan Val d'Isère Iron Soldier Theme Park Rayman

Demandez nos packs spéciaux 2190 F

#### Adaptateur pour 3DO



#### Flight Stick 3DO



#### Carte 3DO pour PC



compatibles

Fax (1) 40.10.95.99

JPF Import 21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEN CEDEX Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen Tel (1) 49.48.93.40

### MEGA CD





Quand deux troncs d'arbre se suivent, même un as du volant peut se planter. Avec un tir concentré, certains troncs peuvent être détruits.

a série du même nom passe à la TV. Je ne m'étendrai pas sur le sujet étant donné que c'est plutôt minable. En faire un jeu était osé. Ben voilà, c'est fait. En 2020, un cataclysme a décimé la population. Des centaines d'années plus tard, un revirement de la nature a fait réapparaître toute la famille dino. Hélas, un méchant veut rompre l'harmonie qui règne entre les hommes et la nature, casser la balance du mécanisme écolo de la "Cité des eaux". Jack Tenrec, fier de sa Cadillac restaurée, et Hannah Dundee, exploratrice et diplomate, vont tenter de sauver leur monde du second cataclysme qui s'annonce. Ils ont une heure pour traverser les neufs niveaux du jeu et détruire un réacteur. Jack conduit sa caisse, Hannah tire au viseur sur les obstacles du chemin pour que les heurts n'endommagent pas le véhicule. A deux joueurs, l'un conduit, l'autre tire: la jouabilité en est améliorée. Les niveaux dans la jungle sont de vrais labyrinthes et font perdre un temps précieux. Forcément, les dinosaures abondent et, contrairement à ce qu'on a envie de faire illico, à savoir les buter, il faut se contenter de les éviter. Vous aimez

la nature et les bêtes! Tirer sur eux vous enlèvera du temps au compteur et

le jeu est long...

La jungle, toujours et encore... En mode 1 joueur, le viseur et la voiture se déplacent ensemble. Pratique pour conduire...



Ces cristaux scintillants rechargent le bouclier de votre cadillac. Si elle n'est pas encore endommagée, ce sera une vie supplémentaire.

oui, mais...



J'ai mal aux yeux! Cette route qui n'en finit plus, ces heurts répétés... et le tout dans un dédale de sentiers. avec un bruit de casserole en guise de fond sonore! D'ailleurs, j'ai

également mal au crâne! On s'accroche et on continue de rouler par réflexe, en se demandant si le niveau suivant sera, enfin, différent graphiquement. Que dalle. Sur les neuf "chapitres", seuls les trois derniers offrent une action et un décor nouveaux. Désolée, j'ai craqué avant. Cela dit, le concept est original, le jeu est toujours pareil mais assez beau et les programmeurs ont même pensé à la sauvegarde des "chapitres" achevés. C'était un minimum.



Si vous n'utilisez pas votre "coussin d'air", vous tomberez dans les crevasses. Chaque accident mortel donne lieu à une petite séquence vidéo.

#### JURASSIC CADILLACS

On croyait la mode "dino" dépassée... Et bien, non! Ceux qui continuent à manger des steaks surgelés en forme de diplodocus seront contents de les retrouver dans la jungle de ce jeu. Ménagez ces charmantes bêtes: vous aimez la nature et, en plus, les tuer vous enlève du temps au compteur!



Le gros diplodocus vous montre soit son corps (slalomez entre ces pattes pour éviter d'être écrasé)...



... soit sa tête surmontée d'un long cou. Faites un écart sinon il vous enverra dans l'arbre.



Le Trycérator est très belliqueux. A ce jour, je n'ai jamais réussi à l'éviter. Peut-être cette route n'est pas la bonne...



Le Raptor reste d'un seul côté du chemin. Tirez sur les tonneaux pour passer à sa gauche.



ROCKET SCIENCE GAMES/BMG PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/GALÈRE DE LUXE

#### PRESENTATION

Intro en dessins genre comics US. Voix digitalisée en anglais.

#### GRAPHISMES

Mais c'est pas mal du tout! C'est même presque beau! Oui mais, c'est toujours pareil...

#### ANIMATION

Le chemin défile de façon réaliste mais la voiture souffre de ralentissements occasionnels.

#### MUSIQUE

Un thème de base couvert par le bruit des chocs et

#### BRUITAGES

Tirs, cris des dinosaures et des passagers, explosions, voix digit... Un jeu très sonore.

#### **DUREE DE VIE**

Soit vous jetez vite le CD-frisbee par la fenêtre, soit vous en avez pour assez longtemps.

#### JOUABILITE

Cadillac peu maniable, d'autant qu'elle bouge au gré du viseur...

#### INTERET

Pour une fois que les graphismes ne sont pas laids, il s'agit d'un "faux" jeu! Une conception originale, certes, mais à l'intérêt limité...

Avis à tous les cartonneurs de la grosse manette noire! Désormais, vous trouverez chaque mois dans Consoles+ une page de tips exclusifs réservée aux jeux SNK. C'est pas beau, ça?

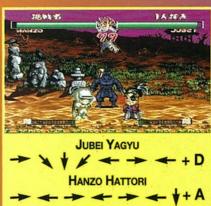
# SAMOURAI SHODOWN 2 SUR NEO GEO CD

es fans du premier volet ont dû se jeter sur la cartouche, il y a déjà quelque temps. Pour vous, nous nous sommes donc procuré rapidement les coups secrets et les Puppet Change. Explications pour ceux qui en resteront la bouche ouverte et les yeux écarquillés: un Puppet Change, c'est une transformation qui vous permet de prendre l'apparence des figurines visibles pendant le loading. Tous les personnages ne possèdent pas de supercoups secrets. En revanche, sachez qu'ils disposent tous d'un Puppet Change qui leur permet de se transformer en poupée.

#### **LES SAMURAI PUPPET CHANGE**













# SNK FANS





HAOHMARU +B+C



NAKORURU +B+C



+ BCD





### BANC D'ESSAI

# JOUEN EASTER OUR JOUR

Tel Rocky face à Mister T, une console sort de l'ombre! La PC-FX, challenger de la Playstation et de la Saturn, incarne la NEC nouvelle génération. Souvenez-vous, la PC Engine: nous étions en 1987, et NEC lançait la première 16 bits du marché. La société japonaise saura-t-elle imposer son nouveau bébé, malgré son prix, rédhibitoire?

Dotée d'un lecteur CD et d'un processeur 32 bits RISC, la PC-FX NEC est lancée sur le champ de bataille des 32 bits. Une des raisons du succès de la PC Engine au japon tenait à ses magnifiques introductions animées. La PC-FX reprend le créneau de sa grande soeur: finesse du dessin et qualité de l'animation sont ce qui se fait de mieux sur consoles 32 bits.

Malheureusement, on peut déplorer que, hormis NEC et Hudson, les développeurs ne se bousculent guère au portillon pour sortir des jeux. Il semble que NEC n'ait pas su rassembler autour de sa console. Les éditeurs japonais attendent de savoir si la console se vendra correctement avant de prendre le moindre risque. C'est que, dans l'univers impitoyable des 32 bits, le nombre de jeux disponibles est le nerf de la guerre. Ainsi, la FX et, dans une moindre mesure, la Saturn accusent un certain retard par rapport à la Playstation! Par ailleurs, NEC n'ayant guère, jusqu'à présent, montré d'empressement à l'égard du marché européen, il est très vrai-

semblable qu'elle ne sera pas importée officiellement avant 96, et encore!

Pour le moment, son prix est très élevé (4 790 F), et les seuls jeux actuellement disponibles sont très "japonais" (un jeu de rôles/aventure en langue japonaise, un jeu plus ou moins interactif et, pour finir, une simulation-RPG). NEC travaille donc pour un public restreint. La console est pour l'instant livrée sans jeu, ceux-ci étant vendus au prix unitaire de 890 F!

Sortie officiellement au Japon le 23 décembre, la console ressemble à un mini-Tower PC. Le câble de la manette mesure



Le titre "PC-FX" arrive en brisant un écran blanc chaque fois que vous allumez la console.



L'option lecteur de CD n'est pas très conviviale mais dispose de toutes les options habituelles: programmation des plages, Repeat, réglage de la balance et du tempo...



Au niveau du système d'exploitation de la console, on remarquera qu'une option pour écouter la musique des jeux est prévue! On peut aussi, bien sûr, écouter des CD audio, CD+G, et regarder des Photos CD.











environ deux mètres (pratique pour prendre une douche sans interrompre une partie). Une ouverture frontale permet de rentrer une Memory Card. Une autre, dessous, permettra vraisemblablement d'ajouter de la mémoire. Enfin, une troisième, qui se situe derrière, permet de relier la console à un PC-98 NEC. A l'heure de la rédaction de cet article, seule la boutique Ultima Games, (75011 Paris) propose cette console à la vente.



Les dialogues en japonais ne nuisent pas trop à la jouabilité. La preuve, j'ai fini Team Innocent et Battle Heat!



Une charmante hôtesse de la boutique Ultima (demandez Éric) vous présente la bête!



Vous ne pouvez pas le voir sur cette photo, mais l'animation des scènes de combat est démente!

# **ON VOUS AURA**

**PRÉVENUS** 

Pour l'instant, il est difficile de se faire une idée précise de ce que pourront donner les jeux tournant sur la PC-FX. Il n'existe actuellement aucun grand jeu d'action qui viendrait la promouvoir avec éclat. Team Innocent ravira sûrement les fans de jeux de rôles en japonais: il s'agit pour l'instant du meilleur jeu disponible. Tout ce que l'on peut dire, c'est que, au niveau des présentations, la console est nettement audessus de ses concurrentes. Les amateurs de japanimation risquent d'être réellement surpris! Il faudra attendre le shoot-them-up qui fait suite à la saga des Gunhead.



#### **CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES**

- •MICROPROCESSEUR: 1 processeur RISC V810 cadencé à 21,5 MHz.
- MÉMOIRE: 2 Mo de RAM principale;

1,25 Mo de RAM vidéo;

1 Mo de ROM:

256 ko de mémoire pour le buffer CD;

32 ko de mémoire pour la back-up RAM.

- •Graphismes: effet cellophane, sept plans de scrolling, rotation et zoom en hard. Palette de 16 millions de couleurs.
- •Sauvegarde: pile interne, Memory Card en option.
- •PRIX PUBLIC IMPORT: 4 790 F, loin des possibilités financières d'un joueur moyen
- •TRANSFORMATEUR 220/110 VOLT: 190 F

### L'ANCÊTRE, LA PC ENGINE

La PC Engine est sortie en 1987, au japon. Puis NEC, toujours aux premières places de la course à l'innovation, propose en 1989 un lecteur de CD-Rom. Pour améliorer les temps de chargement, une carte est mise en vente qui transforme la bête en super CD-Rom. Plus récemment, depuis 1994, une nouvelle option pour booster le lecteur CD est disponible: l'Arcade Card. Les plus grands hits de la Neo Geo ont été adaptés dessus, et se révèlent mieux réalisés que les versions Super Nintendo, ce qui prouve que la PC Engine n'est pas encore à ranger au placard! NEC, sentant le vent tourner, s'est lancé dans le 32 bits. Fidèle à la tradition maison, les RPG en japonais sont à l'honneur, dotés, bien entendu, de superbes dessins animés. Tout ce qui a fait le bonheur des fans de la PC Engine!



### BANC D'ESSAI

# LES TROIS PREMIE

Les voilà, tous les jeux PC-FX disponibles en import! Ils sont tous en japonais, mais pas pour autant injouables! A réserver aux fans de jeux de rôles, pour l'instant... Mais peut-être pas pour longtemps!

#### **TEAM INNOCENT**

On vous avait prévenu: c'est un jeu de rôles en japonais! Bien que quelques options importantes, sauvegarde ou chargement de partie, par exemple, soient écris en anglais, les dialogues restent incompréhensibles pour le commun des mortels. Malgré ce handicap, on peut s'en tirer sans trop de problèmes puisque tous les objets utiles sont dotés d'un petit dessin significatif pour illustrer le nom japonais. Et puis les nombreux dessins animés qui agrémentent les moments importants du jeu aident à une meilleure compréhension du scénario.

Le système de visualisation est assez original pour un jeu sur console. Quand vous dirigez le pad vers la gauche ou la droite, l'héroïne effectue une rotation sur elle-même. C'est en dirigeant le pad vers le haut ou le bas que le perso se déplacera en avant ou en arrière. Si vous avancez deux fois plus rapidement, elle se mettra à courir. Les décors sont tout simplement superbes, en images de synthèse... On pourra juste regretter que le sprite de Lilis ne soit pas plus esthétique. Un bon RPG, qui séduira les amateurs du genre.

Dans certains endroits du vaisseau, un train est accessible.



On se croirait presque dans la salle des Zordis de C+, sauf qu'on n'a pas notre "homme de ménage".

Lors de votre quête, des monstres se mettront sur votre chemin: pas de pitié!



Pour vous prouver qu'on peut finir le jeu sans parler japonais: une petite image du staff de fin.

FM - 1888



Vous pouvez courir, histoire de vous éloigner des coins dangereux!

#### **NEO GRADUATION**

Les possesseurs de Super CD-Rom NEC connaissent sans doute la première version de ce jeu. L'introduction animée et les graphismes ont été considérablement améliorés mais le principe du jeu reste le même. Vous êtes professeur de lycée et vous donnez des cours à une classe de six superbes adolescentes! Vos relations avec elles ne sem-

blent pas forcément très claires: dans les options de jeu proposées, on peut les inviter au restaurant ou leur offrir des cadeaux! Il reste que tout est en japonais, ce qui est un vrai problème dans ce jeu. De plus, on peut s'interroger quant à l'intérêt d'une simulation de profs... Notez seulement qu'une version "animé" existe et oubliez vite ce jeu!





#### **BATTLE HEAT**

Le design du jeu s'inspire de celui du célèbre dessin animé "Hokuto no Ken" ("Ken le survivant"). L'esprit du jeu est, lui aussi, assez similaire à celui de la série: il s'agit de combats de karaté sanglants - avec magie en plus. On peut vraiment se demander quel est l'intérêt de faire un jeu de baston interactif. Battle Heat ne répond pas à cette question, mais impressionne par sa réalisation: aucun temps de chargement pendant les combats, du dessin animé pur et dur. La maniabilité est plutôt bonne et on apprend facilement les rudiments nécessaires. La possibilité de jouer à deux, l'un contre l'autre, augmente la durée de vie du jeu. Quant à la console, elle se débrouille un peu trop bien à mon goût, et ne vous laisse guère le temps de respirer. Un jeu novateur, doté d'une réalisation exceptionnelle. Malheureusement, l'intérêt n'est pas vraiment au rendez-vous.

> Alamis est un redoutable combattant.





Une bonne décharge électrique dans la tête, histoire de le calmer!



Un bon petit Kick, histoire de remettre les choses à leur place!



Après l'avoir fait tomber, sautez dessus! Histoire de l'aplatir un peu.



Avec une attaque pareille, impossible d'être suffisamment concentré pour parvenir à se mettre en garde.



Les sorts magiques, très impressionnants, sont présentés sous la forme de dessins animés.



Grand-Grey plante son bâton dans le sol pour provoquer une onde de choc!



Des tournois de "chameaux" interclasse sont organisés!



Essayez de taper sur les taupes avec un maillet: encore un jeu captivant!



Vous devrez essayer d'éduquer toutes ces jeunes filles!





# LA SAGA DRAG

Sangokhu est de retour pour quatre nouvelles aventures en cassette vidéo, accompagné de tout le DBZ Team! Et, cette fois-ci, il peut se transformer en super-sayajin! Passage en revue de cette production signée AK Vidéo.

#### "CENT MILLE GUERRIERS DE MÉTAL" ("MÉTAL KURA")!

C'est le titre du volume 6 en cassette vidéo des films de Dragon Ball Z version française, doublée SVP. Pour vous mettre l'eau à la bouche, une petite introduction vous situe le moment où commence cette

aventure: la nouvelle planète des Namec est attaquée, et, on s'en serait douté, Sangokhu et ses amis embarquent à bord de leur capsule pour leur porter secours. Le comité d'accueil est assuré par une horde de robots, qui se font un plaisir de s'occuper du DBZ Team. Gokhu, quant à lui, livre un rude combat contre Kura. Celui-ci est devenu un robot d'autant plus puissant qu'il se régénère automatiquement. Je ne vous en dirai pas plus: le scénario est si bien ficelé que ce serait une honte de le dévoiler; c'est d'ailleurs de loin le meilleur de la collection. Les combats sont fort bien orchestrés: kamehameha, Caioh ken (attaque de Caioh), transformation en super-saya, tous les éléments qui ont fait la renommée de DBZ alliés à une bonne dose de suspense.



Ca fait horriblement mal aux tibias, ca!



L'autre nom de Gokhu, Kakaroto, signifie "carotte".

#### LES ENCHAÎNEMENTS QUI TUENT

La mise en scène des combats est tout bonnement excellente. Ça change de la série télévisée que nous connaissons!



Après avoir envoyé l'adversaire au loin d'un coup de coude, Kura le rattrape et enchaîne.



Gokhu en mauvaise posture (mais pas autant que mes oreilles à l'écoute des génériques!).

## Volume 5 LA REVANCHE DE COOLER, LA FAMEUSE PHOTO QUE VOUS NE VERREZ JAMAIS!

"Kura", nom du cinquième volume, mais aussi du Pas-beau de l'histoire, démontre une fois de plus aux fans d'animés qu'il ne faut pas toujours croire ce qui est dit ou écrit! Effectivement, les ciseaux sont encore passés par là. Mais ce n'est pas une scène de baston qui a fait les frais de la censure, non, c'est encore plus vicieux: dans la version originale, au moment où Kura, dans son vaisseau, se remémore son frère Freezer, il se retourne, et la planète explose au deuxième plan. Cette scène de flash-back est en noir et blanc. Puis les couleurs réapparaissent pour la séquence où son vaisseau s'éloigne. Mais entre nous, vous n'avez pas loupé grand-chose, parce que de toute façon ce film n'est pas terrible... A éviter!



Eh oui, la censure a encore frappé. Le respect de l'œuvre originale a-t-il encore une signification en ce bas monde?

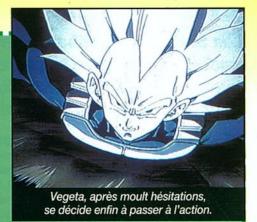
# DN BALL Z CONTINUE

#### **BROLY** LE SUPER-GUERRIER

Ce huitième volume commence par la requête d'un sayajin auprès du prince Vegeta: il lui est demandé de venir régner sur leur nouvelle planète, menacée par un un adversaire très puissant. Parallèlement, Gokhu est contacté par Caioh, qui lui parle de cette entité maléfique. Et nos compères se retrouvent face à Broly, qui n'est autre que le super-querrier légendaire aux pouvoirs inégalables. S'ensuit un terrible combat, et un passage comparable à "Saint Seiya" ("Les Chevaliers du zodiaque") au cours duquel le DBZ Team transmet son pouvoir à Sangokhu. Bien que le scénario ne brille pas par son originalité, le film s'en tire avec les honneurs. L'apparition de Thalanx (Trunks) adulte et le comportement assez inhabituel de son père y sont pour beaucoup. Vous retrouverez dans ce film une atmosphère "débézédienne" de facture classique qui se démarque des sept autres volumes par une excellente réalisation. Simple mais efficace, l'adage "c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes" prend ici toute sa signification!



Le comportement de Vegeta énerve quelque peu Piccolo!







DES HÉROS MALTRAITÉS

Broly n'est pas très loquace dans ce film, confirmant son côté "bourrin". Ce qui explique que les héros se retrouvent souvent à terre, mais enfin, ils ont l'habitude. Cela dit, il faut savoir que la qualité des cassettes françaises est quelque peu douteuse! Comme vous pouvez le constater, les photos illustrant le volume 8 sont beaucoup plus temes. Amusez-vous donc à les comparer avec les photos illustrant les autres volumes de la saga, prises à partir d'une version japonaise.



Vegeta ne fait pas long feu. Il semble un peu découragé par Broly!





### volume 7 L'OFFENSIVE DES CYBORGS

Alors que Gokhu était sorti faire du shopping bien tranquillement, trois méchants cyborgs viennent tout casser. C'est clairement à la vie de notre héros qu'en veulent ces créatures issues de l'ordinateur du docteur Géro. Dans ce film, le bon vieux système des transformations est repris, mais pour un résultat pas bien original, sympa sans plus. A recommander uniquement aux inconditionnels de la série.



Vous pouvez admirer la recherche artistique qui a présidé à la naissance de cette "admirable jaquette. On en a les larmes aux yeux...

# SAILOR MOO

Les Sailor Moon débarquent en manga – dûment traduit – dans notre beau pays. En exclusivité, quelques planches et les explications nécessaires pour tout savoir sur cette série!

Comme la plupart des séries télévisées, Sailor Moon est tiré d'un manga. Plus particulièrement d'un "shojo-manga", type particulier de BD qui s'adresse plutôt aux filles.

Le design en est particulier: les yeux sont énormes est très expressifs. "Sailor Moon" version manga ayant connu un gros succès au Japon, la Toeï s'est empressée d'en lancer
une version en animé. Le premier épisode a été diffusé le 7 mars 1992. Depuis, vu le
succès rencontré, la série ne cesse d'être prolongée. Tout d'abord avec "Sailor Moon R"
(mars 93), qui voit l'arrivée de Chibi-Usa (Camille), la future fille de Usagi (Bunny), puis, plus
récemment, avec "Sailor Moon S", qui marque l'entrée dans la série de trois nouvelles
guerrières: Sailor Neptune, Sailor Uranus et, enfin, Sailor Pluton, toutes trois très indépendantes et qui entretiennent des relations pour le moins tendues avec le reste de l'équipe!

#### **ELLES SONT BELLES ET ELLES AIMENT LES JEUX VIDÉO!**

Huit mangas sur la fine équipe ont déjà été publiés au japon. Leur auteur, Naoko Takeuchi, est une fille! L'histoire commence avec l'arrivée d'un chat du nom de Luna dans la vie de Tsukino Usagi (Bunny Rivière). Luna lui apprend qu'elle est une guerrière de la Lune, et que sa mission première est de retrouver les membres de son équipe. C'est ainsi qu'apparaîtront chronologiquement dans la série Ami Mizuno (Molly) alias Sailor Mercury, Rei Alino (Raya) alias Sailor Mars, Makato Kino (Marcie) alias Sailor Jupiter et, enfin, Minako Aino (Mathilda) alias Sailor Venus, cette dernière accompagnée d'un autre chat, Artemis. La vie de Bunny, guerrière de la Lune, va s'en trouver totalement bouleversée, mais ça, nous vous en reparlerons bientôt dans Consoles+. Glénat a bien sûr pensé à ceux qui aiment le format manga, et ils trouveront les aventures des Sailor Moon dans toutes les bonnes librairies.

#### **UNE SÉRIE POUR TOUS LES ÂGES**

Le succès de la série auprès des plus jeunes n'est plus à démontrer. L'humour est omniprésent, l'histoire pleine de rebondissements et le design simple et agréable... Quant à
ceux qui ne connaîtraient pas encore les Sailor Moon, et qui ont aimé, voilà quelques
années, la série des "Magical Girls", je veux parler de "Emi Magique", de "Creamy Mamy"
et de "Gigi", ils retrouveront avec plaisir dans "Sailor Moon" la plupart des éléments qui
ont fait le succès de ces titres comme les bâtons magiques, la possibilité de se transformer (dans un petit générique toujours identique!), et les petits animaux qui parlent...
Cependant, si les nostalgiques seront séduits, les puristes du manga, habitués à des dessins plus travaillés et à un scénario moins grand-guignolesque, risquent en revanche de ne
pas apprécier du tout. A ceux-là je conseillerai de se tourner vers l'œuvre d'un Masamune
Shirow, par exemple. Le monde du manga est suffisamment vaste et complexe pour que
tous les lecteurs y trouvent leur compte!





Les guerrières de la Lune noire n'ont visiblement peur de rien. Quelle assurance dans le regard...





Sailor Neptune fait bande à part et la joue plutôt solo. Son rôle est obscur et on ne connaît pas ses véritables intentions.



Sailor Moon: "Au nom de la Lune et de la justice..." Les traductions en français sont parfois un peu tirées par les cheveux!

# N, LE MANGA



Sailor Venus utilise une chaîne formée de petits cœurs pour porter son attaque finale, appelée "Venus Love Me Chain"!



Sailor Neptune lance une bombe d'énergie qui explose en une lame de fond. Son nom: "Deep Submerger"!

#### DES FILLES AUX ATTAQUES TRÈS SPÉCIALES

Chacune de nos guerrières possède plusieurs attaques spéciales. Mais il en est une particulièrement puissante qu'elles utilisent pour achever leur adversaire. On ne fait pas de quartier chez les filles! Qui a parlé de "sexe faible"?

# MAIS QUE VEUT DIRE SAILOR?

C'est vrai, ça! "Sailor-machin", "Sailor-truc"! Et pourquoi pas "Sailor-Elvira"? Eh bien, sachez que le "sailor" est tout simplement l'uniforme traditionnel des écolières japonaises, vous savez, le costume marin, avec une petite jupe plissée bleue!



Voici Chibi-Usa dans son costume de petite écolière modèle.



Sailor Uranus concentre son pouvoir dans son poing, avant de frapper le sol et de provoquer une onde de choc. C'est le "World Shaking"!



Sailor Mars fait apparaître huit boules de feu ornées de symboles sacrés, qui se regroupent pour former un anneau de feu! En avant pour le "Burning Mandala".



#### SAILOR MOON PLUS FORT QUE DBZ!

Eh oui, c'est à peine croyable, mais il faut se rendre à l'évidence! Si les fondus peuvent acheter quasiment n'importe quoi à l'effigie de DBZ, les inconditionnels de "Sailor Moon" pourront trouver plus fort encore, en un mot tout, et même davantage...

#### **BRUITS? RENDEZ-VOUS? NEWS? LES PANDACHTRUCS!**



#### DEUXIÈME CONVENTION DE L'EPITA

Organisée par l'association Shanma, cette convention sur l'animation japonaise aura lieu à l'Epita, 106-112, boulevard de l'Hôpital, 75013 Paris. Elle se tiendra les 4 et 5 mars, de 10 h 30 à 19 heures. Il ne vous sera demandé que 20 F à l'entrée, et la station de métro la plus proche est Campo-Formio (ligne 5). En plus, les organisateurs ont tout prévu, y compris une buvette, et il paraît même qu'un certain Panda y sera, alors!...

#### LES ANGLAIS DÉBARQUENT

L'éditeur Manga Video se fait distribuer par PFC, et sort vers la mi-janvier quatre cassettes: "Dominion Tank Police", "Cyber City Oedo 808", "Venus Wars", "Urotsukidoji". Ces films devraient être en version doublée et... non censurée! Enfin, ça, je vous en reparlerai le mois prochain. Le Panda veille!



"Urotsukidoji" est le plus célèbre animé porno du genre! A réserver à un public averti.





#### BLACK MAGIC M.66

C'est le premier album de Masamune Shirow, et son style graphique n'avait pas encore atteint la maturité qu'on lui connaît aujourd'hui. On retrouve, autant dans le dessin que dans le scénario, plusieurs éléments qui seront repris plus tard dans "Appleseed". C'est un pari intéressant qu'ont relevé les éditions Tonkam en lancant ce titre, et là, il faut le reconnaître, le boulot a été bien fait. Les traductions sont fidèles à l'esprit de l'auteur, l'impression et la présentation du manga sont impeccables. Rien à redire (si ce n'est peut-être l'illustration de la couverture, qui n'est pas super, mais je chipote...). En bref, un manga indispensable!



Manquerait-il à l'héroïne de "Black Magic M.66 une étincelle de vie? A vous de le découvrir.





Robots et cyborgs tiennent une place importante dans ce manga.

#### LE BLUES DU PANDA

Oui, j'ai le cafard! Pourquoi, me demanderez-vous? Eh bien, je regarde souvent Canal+ et j'y ai vu deux ou trois choses qui m'ont déçu. Tout d'abord dans l'émission "L'œil du cyclone", sur l'animation japonaise. Trente minutes de montage de dessins animés avec pour seule interruption un débile en train de crier "Kamehameha!"... J'aime bien DBZ, mais bon! C'est vrai que l'émission était plutôt bonne, mais j'aurais aimé davantage de commentaires. De plus, ils n'ont diffusé que des animés déjà sortis en France ou en passe de l'être dans les deux mois à venir (un peu facile, non?)... Mais, pour une fois, on n'a pas seulement vu des DA érotiques et violents, c'est déjà un bon point. Continuons dans la série avec l'émission "C'est pas le Vingt Heure", dans laquelle j'ai vu un reportage sur les "Japoniaiseries", plutôt douteux... L'allumé de service interviewé disait préférer les mangas en japonais aux versions fran-

çaises! La télé peut être un bon instrument d'information, mais tout dépend de l'angle de vue utilisé pour traiter un sujet. Ici, en l'occurrence, pourquoi cracher sur les mangas en VF alors que les traductions sont bien faites et qu'aucune planche n'est censurée? Il ne faut pas montrer n'importe quoi en prétendant qu'on est tous des otakus. Et s'ils savaient seulement ce que ce mot signifie vraiment! On continue dans l'horreur avec "Nulle part ailleurs", où un chroniqueur présentait la suite d'"Aladdin" en prétendant que cette version avait été faite uniquement pour être vendue en vidéocassette, tentant de démontrer ainsi que cette deuxième partie est beaucoup moins bien soignée dans le dessin et l'animation. Puis il lâche la phrase qui tue: "Un peu comme les dessins animés japonais." Il me semble que la moindre des choses, c'est de savoir de quoi on parle quand on fait un reportage, ce qui malheureusement ne me semble pas être le cas. A quand une émission sérieuse sur le suiet?



# LES MEGA PLUS

POUR INSERER
UNE PUBLICITE
A FAIBLE COÛT ICI
(a parir de 700 ht)
CONTACTER
MEGATWIN
43.31.55.79



r'es dingue de ta console ? Appelle le

celles des autres, acheter, échanger, et vendre des consoles et des jeux !













# DOSSIER

# LES PIRATES A L'AS

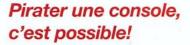
Début novembre 94, les gendarmes de Paris ont démantelé un réseau de pirates à la suite d'une plainte déposée par Nintendo. Ce coup de filet met un coup de projecteur sur un vaste commerce, aussi fructueux qu'illicite, de piratage. L'occasion, pour Consoles+, de vous en dire... plus.



## Un trafic de copies de jeux vidéo

Après deux ans d'enquête, les plaintes déposées par Nintendo contre les fabricants de contre-façons, les pirates et les revendeurs de copies se concrétisent de manière retentissante. Un réseau de pirates français a été démantelé, début novembre par les gendarmes de la brigade de recherches de Paris. Trente per-

sonnes ont été arrêtées, vingt et une mises en examen. Les pirates inondaient la France entière de copieurs et dupliquaient en masse les jeux Nintendo. Ils disposaient même de prototypes de jeu six mois avant leur sortie sur le marché! Espérons qu'ils en ont gardé quelques-uns pour jouer dans leurs cellules. Afin de comprendre comment un tel trafic peut être mis sur pied, nous allons essayer d'étudier pas à pas les mécanismes du piratage... et ses conséquences.



En passant des ordinateurs aux consoles, les éditeurs croyaient avoir trouvé la parade à l'épineux problème du piratage. Plus de disquette, aisément copiable, pas de moyen direct d'accéder au programme via la console: les pirates informa-



Il existe de nombreux modèles de copieurs pour Megadrive et Super Nintendo. Pour Neo Geo aussi. Pour NECaussi? Oui, madame!

tiques étaient privés de leurs "outils de travail". Il en fallait plus pour les arrêter. Attirées par un marché très juteux, des compagnies asiatiques peu scrupuleuses n'ont pas tardé à fabriquer des copieurs en série, des machines destinées à dupliquer les jeux en cartouches sur des disquettes à partir d'un original. Les pirates pouvaient reprendre du service.

#### Comment marche un copieur?

Les copieurs, quel que soit le modèle, marchent tous selon le même principe. Ils se branchent sur le port cartouche d'une console, la cartouche, quant à elle, se connectant au copieur (un peu à la manière d'un Game Genie). Une fois la console branchée, un écran de sélection s'affiche, proposant plusieurs options simples d'utilisation. Il suffit alors de copier le contenu de la cartouche sur

# UN PIRATE PARLE

La nuit était noire et humide, le rendez-vous avait été fixé dans une petite rue d'un quartier populaire de Paris. Nous échangeâmes le mot de passe, entrâmes dans un débit de boisson. Il commanda deux bières et je pus commencer mon interview...

PANDA: Qui es-tu, d'ou viens-tu? MONSIEUR X: Je suis

étudiant, j'ai une vingtaine d'années. J'ajoute que je n'ai encore jamais eu affaire aux forces de l'ordre!

PANDA: Combien vends-tu un copieur? Quelle est ta marge? X: Je vends un 32 méga pour la Super Nintendo 2 500F TTC! Je



Voilà le genre de pub qu'on peut voir chez nos amis américains. Le message est clair: si vous connaissez des pirates, dénoncez-les.

gagne 800 F dessus. Comme j'écoule entre trente et soixante copieurs par mois, j'ai un revenu mensuel d'environ 15 000 F.

PANDA: Et pour les jeux? Quels sont tes tarifs?

X: Je ne vends pas de jeu sous forme de disquette! Pour plu-

# DOSSIER

# SAUT DES CONSOLES

une ou plusieurs disquettes, via le lecteur de disquette intégré. Pour jouer, plus besoin de l'original, le copieur charge le jeu à partir de la disquette vers son stock de mémoire Ram (16, 24 ou 32 méga) et la console prend ensuite le relais. Pour justifier l'existence de leurs machines, les constructeurs asiatiques les présentent comme une unité de sauvegarde avec des fonctions d'aide de jeu (Slow Motion, mémorisation de parties, codes, etc.). Autant d'aspects qui ne reflètent en rien leur utilisation principale: le piratage.

#### D'où viennent les jeux piratés?

Il faut tout d'abord distinguer deux groupes d'utilisateurs: le particulier et le "grossiste". Le premier va emprunter des jeux à ses amis pour les dupliquer. Il se constituera ainsi une logithèque à peu de frais. Le second ne donne pas dans l'artisanal. Pour lui, le piratage est un commerce. Un commerce lucratif. Il importe de manière discrète et en petite quantité des copieurs d'Asie qu'il revendra sous le manteau dans les endroits "branchés". Pour obtenir les jeux, ce professionnel de la copie se branche avec un modem sur des serveurs B.B.S., un genre de service Minitel international à accès réservé créé par des pirates pour les pirates. Il télécharge les jeux qu'il désire dans le disque dur de son ordinateur. Car les jeux consoles peuvent être stockés au format PC. Quant aux réseaux BBS, ils sont alimentés par des jeux dans le commerce ou directement chez

l'éditeur, profitant de contacts avec des programmeurs ou des testeurs de jeu, en abusant de leur confiance.

## A-t-on le droit de copier les jeux consoles?

Il existe pour le moins un flou juridique en matière de copie de logiciels. En théorie, il est permis de faire une copie de sauvegarde des logiciels au cas où l'original serait endommagé. Cette forme de copie autorisée a ses raisons d'être en ce qui concerne les programmes sur disquette. Ce support, en effet, peut être démagnétisé ou facilement détérioré. Il n'en est pas de même pour les cartouches, beaucoup plus sûres. Il est paradoxal alors de vouloir "sauver" un jeu cartouche en le copiant sur une disquette, qui est moins fiable. Difficile de justifier l'utilisation d'un copieur dans de telles conditions. Interrogés à ce sujet, les avocats de la B.S.A. (Business Software Alliance, organisation mondiale de lutte contre le piratage), ont confirmé notre impression. Selon eux, prétexter avoir eu besoin d'effectuer des copies de sauvegarde pour légitimer l'achat d'un copieur ne tiendra pas la route devant la justice. Les juges ne seront pas dupes et sauront reconnaître l'infraction. Le point de vue du commissaire Padoin, responsable du Sefti (Service des enquêtes sur les fraudes aux technologies de l'information) est très clair: celui qui détient des copies de jeux consoles sans détenir les originaux est dans l'illé-

#### MICRO OU CONSOLE, MÊME COMBAT?

On peut comparer le piratage sur consoles à celui qui sévissait voici quelques années sur Amiga ou Atari ST. Même technique d'approvisionnement en jeux, même organisation un peu familiale, tout comme la Mafia. Les similitudes sont frappantes, même aujourd'hui on a l'impression qu'il y a moins d'amateurs. Peut-être parce que l'importation des copieurs demande des capitaux et qu'il faut pouvoir passer la frontière... Toute ressemblance avec le trafic de drogue ne serait pas complètement fortuite. Tout ce que nous pouvons espérer, c'est que les éditeurs ne prennent pas le piratage console comme prétexte pour justifier une prochaine augmentation des prix! Car ce phénomène ne touche qu'un public restreint, qui ne représente même pas 2% du marché...

sieurs raisons: tout d'abord, vendre un copieur n'est pas réellement illégal, alors que vendre un jeu l'est. C'est donc bien plus dangereux. D'autant que ce n'est pas vraiment rentable par rapport au temps que tu passes à faire des copies. En clair, ce n'est pas professionnel!

PANDA: Comment écoules-tu tes stocks? Le Minitel, les petites annonces?

X: Non, le Minitel, c'est pour les kamikazes, c'est suicidaire! Les petites annonces dans les canards de jeux vidéo? J'ai essayé, mais mes annonces ne sont pas passées... Non, j'ai un réseau de potes et de connaissances qui me permettent d'écouler mon stock. Tu sais, je suis plutôt un grossiste, en fait!

PANDA: Tu travailles seul, ou en équipe?

X: Seul. Je me fournis directement à Hong-Kong, dans la boîte qui produit les copieurs. Ensuite, je les fais transiter par un pays d'Europe pour éviter les problèmes avec la douane.

PANDA: Mais finalement,

prends-tu encore le temps de jouer toi-même? Et où trouves-tu tes jeux?

X: Je me fournis sur les B.B.S., des réseaux internationaux! Je télécharge les jeux avec mon PC et le tour est joué. En revanche, j'avoue ne plus jouer beaucoup, j'ai trop de softs, j'en suis un peu écœuré.

PANDA: J'ai entendu dire que des pirates "crackent" les jeux? X: C'est vrai. Aux States, des gens disposent d'un assembleur et déplombent les jeux! Ils rajoutent des options comme des

Trainers, avec Select Round et Vie infinie, par exemple. D'autres font des démos ou même des petits jeux. D'ailleurs, sur le Super Wild Card DX, un jeu de réflexion est livré en Rom.

PANDA: Patron! La même chose... Au fait, tu me dis que tous les jeux sont copiables; c'est valable aussi pour Mario Kart?

X: En verité, seuls les deux jeux utilisant le FX ne sont pas copiables. Tous les autres, c'està-dire environ 1 500 jeux, passent sur disquettes. Pour les jeux

# DOSSIER-





Sincère, la compagnie qui a fabriquée ce copieur nous rappelle qu'il faut demander l'autorisation des intéressés avant de copier un jeu. Allo? Nintendo? Ici Schmurtz, à l'appareil, je peux copier votre jeu? Sympa, merci!

galité. Avis aux amateurs... Par ailleurs, au-delà de l'aspect proprement juridique, on peut s'interroger sur le plan de la morale. Est-il juste que les premières victimes du piratage soient les concep-

teurs de jeu, de jeunes passionnés d'informatique qui se décarcassent pour nous pondre de bons jeux. Le piratage relève de notre responsabilité à tous, ne leur prenons pas leur bifteak!

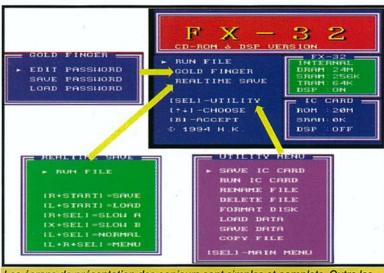
#### Et l'avenir?

Avec les consoles 32 bits qui pointent le bout de leur nez, on se demande comment vont réagir les pirates. La cartouche est dépassée et le Compact Disc va bientôt s'imposer comme le nouveau standard. Une chose est sûre, les pirates du dimanche vont s'en mordre

les doigts. Les copieurs avaient réussi à suivre l'évolution des consoles (en intégrant la puce DSP ou en augmentant la mémoire pour copier les jeux 32 méga), mais le CD n'est plus à leur portée. Une machine pour graver les CD réinscriptibles, qui permettrait de copier les jeux, reste chère, entre 20 000 et 40 000 F.

Un prix qui n'arrêtera pas les pirates "en série" (voir interview) qui rentreront vite dans leurs frais, ni les rois de la contrefaçon made in Asia.

Ceux-ci proposent déjà des jeux 3DO à des prix défiant toute concurrence. Malgré une lutte active, au niveau mondial, des autorités, et une augmentation des peines encourues (jusqu'à deux ans d'emprisonnement et une amende de 1 million de francs), les pirates n'ont pas dit leur dernier mot.



Les écrans de présentation des copieurs sont simples et complets. Outre les fonctions classiques de copie et de formatage, certains proposent des options de sauvegarde "temps réel" et de Slow Motion.

# DES CD PIRATES SUR SUPER FAMICOM

Le dernier cri en matière de piratage Super Famicom, c'est le lecteur de CD-Rom. Pour environ 2 000 F, cet accessoire en vente dans les bonnes boutiques pirates d'Asie est idéal pour les collectionneurs. Pour 400 F, vous aurez un CD-Rom, non réinscriptible, avec près de 500 jeux et, en prime, des versions américaine, japonaise ou européenne du même jeu. Bien sûr, il faut un copieur compatible, ce qui de toute façon est interdit. Désolé.



Cette publicité tirée d'un magazine thaîlandais propose explicitement des copieurs à la vente.



Les réseaux de distribution pirates, en Asie, sont de véritables industries. Les disquettes sont étiquetées et vendues dans un boîtier en plastique.

utilisant le DSP, comme Mario Kart, une cartouche est prévue! D'autres jeux sont protégés par la S-RAM [pile de sauvegarde, NDLR], ou d'autres procédés mais, là encore, il existe des utilitaires pour les déplomber.

PANDA: Tu m'as dit, tout à l'heure, que tu vendais des copieurs 24 méga... Mais alors, comment faire pour jouer à Donkey Kong?

X: Tu es obligé d'acheter une extension mémoire. Mais, en général, les gens refourguent leur copieur à un pote pour pouvoir acheter à la place un modèle 32 méga.

PANDA: Que se passe-t-il si le copieur tombe en panne. Tu le répares?

X: Non, pas du tout. Je le renvoie au service après-vente. Les copieurs sont garantis entre trois mois et un an, suivant le fabricant. Mais je n'ai que très rarement ce genre de problèmes. Trois pour cent des copieurs seulement tombent en panne.

PANDA: Vis-tu dans l'angoisse de la police?

X: Non, je suis imprenable! [rires] Je plaisante, évidemment. Il faudrait être inconscient pour ne pas s'en préoccuper, mais je suis prudent.

PANDA: Au fait, et que penses-tu de l'arrivée des nouvelles consoles sur le marché? Car la technologie CD devrait provoquer à terme la disparition des pirates tels que toi.

X: C'est très bien! D'ailleurs, je vends des copies de jeux CD-Rom... et tout ce qu'on veut: PC, Playstation, Saturn... Je peux même te faire une compil de CD de musique. Tout ça pour la modique somme de 300 F par compact!

PANDA: Eh bien, je suis impressionné! D'autant que...

[bruit de sirène!] "Haut les mains, vous êtes cernés, toute la rue a été bouclée..."

[NDLR: Cet article nous est parvenu de la nouvelle adresse du Panda.

Pour lui écrire des lettres de soutien, veuillez adresser votre courrier à:

Le Panda, cellule 659, Fresnes.]

# EPROM

7, rue Gay Lussac 75005 paris RER Luxembourg/St Michel, sortie rue Gay Lussac Bus 27 Luxembourg, 21, 38. Métro Cluny-La-Sorbonne Nous reprenons et nous vendons de l'occasion

3DO - SATURN - NEC FX32

JAGUAR - NINTENDO - SONY PSX MEGADRIVE
AND MORE...!

# JEUX EN PROMOTION:

do
429F
449F
459F
nsulter

Jeux Megad	rive	AL DE
Earthworth Jim	M	399F
Mickey Mania	为一是	349F
Le Roi Lion	1 16	369F
Autres jeux	Nous c	onsulter
Ja /	1 1	

Jeux	3DO	
250	ne Warrior	429F
March 1997 St. 1997	Wave 2	279F
Starble	A ARREST COLORS	449F
Autros		us consultar

F-25% 3333.	STATE OF THE PARTY	Star Spice & A	BESTELL FEB.
PAIN	x PC,		DOM
100	$\Lambda \vdash C$	CU	TOIL

Ecstatica		299F
Little Big Adver	nture	385F
Wing Command	der III	425F
Autres jeux	Nous (	onsulter

### Jeux Jaguar

Doom	459F
Alien us Predo	ator 459F
<b>Autres</b> jeux	Nous consulter

Jeux 32 X

Tout à 449F!

Saturn, PSX, FX

Nous consulter

Jeux Vidéo, Laserdisc Vidéo, PC, CD Rom, Goodies (DBZ - Sailor Moon)...

46342416

"O.K. Corral" à l'heure des règlements de compte. Avec au moins deux jeux vidéo par salle dotés de pistolets, on trouve toujours des zazous qui se prennent pour Lucky Luke et qui font les pitres devant les autres. Avec Virtua Cop, le syndrome du cowboy revient en force. Le Panda, après y avoir joué pendant une demi-heure, est sorti de la salle de jeu les jambes arquées en crachant de la chique. Il parle même d'acheter un cheval. Il n'y a pas à dire, un flingue fait toujours son effet bœuf sur les garçons (d'où le nom de cow-boy! bon, j'arrête). En tout cas, vous aurez été prévenu. Si vous touchez à Virtua Cop, vous ne serez plus iamais le même.



Le curseur vous indique l'ennemi le plus dangereux.

Maitenant, il y a plusieurs ennemis à l'écran. A vous de choisir le bon.





Les petits cœurs en bas symbolisent vos points de vie.

Comme le disait Banana, le pistolet est "un peu" lourd.



# ARCADE VIRTUA COP

La rubrique "Arcade" s'installe de nouveau tous les mois dans Consoles+. Pour débuter explosivement, Sega est mis à l'honneur avec deux de ses derniers jeux: Virtua Cop et Desert Tank.



Ce garde du corps s'écroule mais vous ne le verrez pas mourir: il disparaît tout simplement.



Evitez de tirer sur les personnes innocentes, qui peuvent parfois traverser votre ligne de mire.

### UN SYSTÈME DE VISÉE GÉNIAL

Comme le disait si bien Banana dans sa preview du mois de novembre, Virtua Cop innove totalement en indiquant au joueur à l'aide d'un viseur la cible la plus dangereuse. Ainsi, si plusieurs ennemis peuvent apparaître en même temps à l'écran, on sait toujours sur lequel tirer en premier. Cela donne un rythme beaucoup plus intensif à l'action. Dans un autre domaine. Virtua Cop révolutionne aussi le déroulement du jeu. Basé sur des graphismes entièrement en images de synthèse, l'animation se trouve libérée de toute contrainte. Zooms, travellings, gros plans, tout est fait pour inciter le joueur à rester sur ses gardes. Avec de surcroît un mode 2 joueurs, Virtua Cop fait partie des grands hits du moment.



Tirez vite hors de l'écran pour recharger votre pistolet.



Non, personne n'a cassé l'écran de rage. Cela fait partie du jeu.

#### **VIRTUA BIDULE**

Depuis le succès mondial de Virtua Racing, Sega ne lâche plus l'affaire. Après Virtua Fighter, voici Virtua Cop, le dernier en date de la famille des Virtua. Pour réaliser ce jeu, Sega n'a pas pris de risque. On reprend le principe de Lethal Enforcers, on le met au goût du jour avec des graphismes en 3D impeccables et hop! le tour est joué. Bien sûr, le résultat est excellent mais on se demande bien jusqu'où le délire Virtua ira. A quand le Virtua Football, le Virtua Flipper et la Virtua Machine à laver?

## LA BD QUI VOUS METTRA KO!



En vente dans toutes les librairies. 64 pages, couleurs, cartonné, 49 F.

Glénat

### Vous êtes fan de "Mangas" ? Alors n'hésitez pas à compléter votre collection!

Dragon Ball:	(192 pages, noir	et blanc, brock	hé)			Appleseed:			Orion:		
☐ Tome 1:	x 38 FF	☐ Tome 5 :	x 38 FF	☐ Tome 9:	x 38 FF	(192 pages, no	ir et blanc, cart	onné)	(144 pages, no	oir et blanc, carte	onné)
☐ Tome 2 :			x 38 FF	☐ Tome 10:	x 38 FF	☐ Livre 1:			☐ Tome 1:	Service 1	
☐ Tome 3 :		☐ Tome 7:		☐ Tome 11:	x 38 FF	☐ Livre 2 :			☐ Tome 2 :		
Tome 4:		Tome 8:		☐ Tome 12 :	x 38 FF	LI LIVIC 2.	X 1011		L Tollie 2.	x 1011	
Li Tome 4.	X JOTT	L Tome o .	X 3011	10me 12.	X 3011	Nomad:			Power Range	rs:	
Ranma 1/2:	(192 pages, noir	et blanc, broch	é)			(144 pages, co	uleurs, cartonné	)	(96 pages, cou	ileurs, cartonné)	
☐ Tome 1:		☐ Tome 3:		☐ Tome 5:	x 38 FF	☐ Tome 1:			☐ Tome 1:		
☐ Tome 2 :		☐ Tome 4 :		☐ Tome 6:	x 38 FF						
Li Tome 2.	x 5011	La rome 1.	X 3011	L Tome o.	X 5011	Kaméha Maga	zine: (192 pag	es, noir et blanc	, broché)		
Sailor Moon:			Dr Slump:			☐ Tome 1:	x 39 FF	☐ Tome 3 :	x 39 FF	☐ Tome 5 :	x 39 FF
(192 pages, no	oir et blanc, brock	hé)	(192 pages, no	oir et blanc, broch	ié)	☐ Tome 2 :	x 39 FF	☐ Tome 4 :	x 39 FF	☐ Tome 6 :	x 39 FF
☐ Tome 1:			☐ Tome 1:					t	er.		
	and a seeks				5 19 9 9		(France métrop				
Gunnm:			Crying Freem	ian:		commande de	moins de 100 F	F:10 FF	entre 100 et 2	00 FF : 20 FF	
(224 pages, no	oir et blanc, brock	né)	(240 pages, no	oir et blanc, broch	ié)	Au-delà, le po	rt vous est offer	t!			
☐ Tome 1:	x 42 FF		☐ Tome 1 :	x 49 FF							
A1: /176	T.							Tota	l de votre réglen	nent:	
	pages, couleurs, c		00.00		20 777						
☐ Tome 1 :		☐ Tome 5 :		☐ Tome 9 :	x 98 FF				mmande par chè	que bancaire ou	postal
☐ Tome 2 :	x 98 FF	☐ Tome 6 :	x 98 FF	☐ Tome 10 :	x 98 FF	à l'ordre d'Equ	ivox SIC, et re	nvoyez-le à l'ad	resse suivante :	100	
☐ Tome 3 :	x 98 FF	☐ Tome 7 :	x 98 FF	☐ Tome 11 :	x 98 FF						
☐ Tome 4 :	x 98 FF	☐ Tome 8:	x 98 FF	☐ Tome 12 :	x 98 FF	EQUIVOX	Nom		Pré	énom	-
						163, rue de Si	èvres Adre	sse			
Street Fighter										1	
(64 pages, cou	leurs, cartonné))			4		75015 Paris	_			•	
☐ Tome 1 :	x 49 FF						Date	de naissance_			

VIRTUA TANK?

Pour un peu, on aurait pu appeler Desert Tank Virtua Tank tellement la ressemblance est frappante. Déjà dans l'aspect des deux machines. Comme dans Virtua Racing, Desert Tank se joue dans un cockpit avec volant et pédale d'accélération (mais sans frein). Trois boutons permettent de changer l'angle de vue. Pour couronner le tout, le principe de Desert Tank est identique à celui des courses de Desert Tank est identique à celui des courses de voitures: il faut parcourir une distance donnée en un temps limité et franchir des "check points" pour continuer à jouer. Le bilan est simple: si vous avez toujours rêvé de jouer à Virtua Racing tout en tirant des rafales de mitrailleuse et des obus, Desert Tank est fait pour vous.



Bon sang, vous roulez sur la voie de gauche, attention au PVI



N'oubliez pas de franchir les "check points" à temps.



Au passage, rien ne vous empêche de détruire quelques raffineries de pétrole.

# ARCADE DESERTANK

**EDITEUR: SEGA** 



Attention aux obus adverses, qui peuvent provenir de vos arrières.



Face aux chars, n'hésitez pas à utiliser les obus.

LA GUERRE DU GOLFE
Il faut peut-être voir dans le choix du nom une décision tactique de Sega. Desert Tank, cela fait tout de suite penser à Desert Storm, nom américain de l'opération sur le Golfe, largement commentée dans les médias. Alors, bien sûr, quand on se retrouve aux commandes du tank dans le jeu, on se croit en train de blaster les méchants Irakiens qui ne font rien qu'embêter les pauvres Koweïtiens. Plutôt débile, il faut bien l'avouer. Mais cela fait partie des ruses de la publicité. Heureusement, le jeu en lui-même n'a pas besoin de titre ronflant pour plaire au public. Avec des graphismes en 3D fantastiques et une action menée tambour battant, il est difficile de résister à Desert Tank.



La vue externe éloignée est idéale pour apprendre à jouer.



Les explosions sont très réalistes dans Desert Tank.



Quand la jauge de blindage de votre tank est dans le rouge, vous pouvez déjà préparer des plèces de monnaie pour recommencer.

# **SUR LES CHAPEAUX**

Votre temps est limité, n'en perdez donc pas à contempler les chars adverses qui brûlent dans le désert. Frayez-vous un chemin à travers les lignes ennemies à coups de mitrailleuse lourde, tirez quelques obus pour annoncer votre arrivée et priez surtout pour que le blindage de votre tank résiste aux obus qui tombent comme la pluie. Desert Tank est un jeu à l'action frénétique qui ne vous laissera pas le temps de souffler. Torturé entre le désir de voir tous vos ennemis anéantis et le besoin d'atteindre les "check points" à temps, votre stimulateur cardiaque va faire des bonds de gazelle. Bon courage!



e magasin des jeux vidéo

NINTENDO - SEGA - NEOGEO - 3DO - CDROM PC

### AMIE LE PRO On fait ami, ami?

Dix ans qu'on est de vrais potes, qu'on vous chouchoute, qu'on vous câline, qu'on vous refile de super tuyaux! Dix ans de bons et loyaux services amicaux et professionnels... C'est pas un gage de qualité, ca? Chez nous, il n'y a pas 100 jeux, il n'y en pas mille, il y en a plus de 5 000!!! Le neuf se mêle à l'occasion et toutes les consoles et les accessoires sont là pour vous permettre une éclate totale! Ce monde ludique s'étend vastement sur 250m2 d'espace avec aussi des secteurs réservés aux PC (ordinateurs, logiciels, périphériques), et un large choix dans la gamme Atari et Amiga. D'aucuns diraient qu'on en fait trop... Nous, on pense qu'on en fait jamais assez pour les amis. D'ailleurs, on est ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h sans pause déjeuner! A bientôt...

Amie Le Pro,

11 bd Voltaire, 75 011 Paris. **43-57-96-18** 

### ⇒ LA BOUTIQUE TOON

Sur notre 3614 Toon, vous pouvez commander les offres de la boutique Toon (voir page 55 de ce Consoles +). En ce moment un Pack "découverte Mangas" est proposé aux amateurs: six mangas sélectionnés, plus de 1 000 pages pour découvrir leur monde et tout ça pour 247 F (+27 F de frais de port). A vous Dragon Ball, Video girl Aï, Apple Seed, Ranma 1/2, Sailor Moon plus le n°38 de DBZ en japonais! Demandez notre catalogue gratuit pour en savoir plus!

3614 Toon pour la vente ou 2 16 (1) 49-76-19-63 ou par courrier:

"La Boutique Toon" -BP 249- 94102 Saint Maur

### CRAZY GAMES

Leur nom:

les fous ludiques

Leur but: faire tout pour que vous deveniez aussi fous qu'eux! Et ils ont des arguments, les bougres! Pas question chez eux d'acheter sans tester: plusieurs centaines de titres (SNIN, MD. MCD, 3DO...) peuvent être loués pour que vous soyez sûr de votre choix.



O AXELAY
O BATTLE TOAD
O BULL US BLAZER
O GP 1
O HUMAN GP STREET FIGHTER
TURBO
TERMINATOR II
WOLFCHILD
Y'S 250 F
DRAGON BALL ZII JAP
EDUINOX
EDUI

EXHAUST HEAT II (JAP) FLASHBACK GOOF TROOP JIMMY CONNORS MARIO ALL STAR NIGEL MANSEL POCKY & ROCKY

CAPTAIN AMERICA

CYBERNATO

GAGNEZ

1 JEU

GRATUIT

dans la colonne 100 F

O NHL 94
O SUPER METROID
O STUNT RACE FX
O SUPER BATTLE TANK II O TURN & BURN O YUY HAKUSHO II

350 F

BREATH OF FIRE

DRAGON BALL Z III

FI POLE POSITION II

GHOUL PATROL

ILLUSION OF GAYA

MICKEY MANIA

MICKAEL JORDAN

MORTAL KOMBRT II O MORTAL KOMBAT II
O NBA LIVES 95
ORI LION
O SECRET OF MANA
O SOCCER SHOOT OUT
SUPER STREET FIGHTER II
SUPER METROID

### MEGADRIVE

### MEGADRIVE (garantie 6 mois)

390 F

75 F

ALIEN STORM
BONAZA BROS
CYBER BALL
DARK CASTLE
GHOULS IN GHOST AQUATIC GAMES
OCRPORATION
DICK TRACY
EA HOCKEY
EUROPEIN (LUB SOCCER
FORGOTTEN WORLD
KICK OFF
MEGAGAMES
BRUC DE POMMER

O KRUSTY FUN HOUSE O MOON WALKER O MOUN WALKER
O ONSLAUGHT
O SPIDER MAN
O STAR CONTROL
O STRIDER

O SUPER THUNDER BLADE
O ZANY GOLF

200 F

ART OF FIGHTING

DRAGON REVENGE

ETERNAL CHAMPION

FIFA SOCCER

FORMULA ONE GENERAL CHAOS

O GENERAL CHAOS
O HUNTING
O JUNGLE STRIKE
O NBA SHODOWN
O PGA TOUR GOLF
O ROBOCOP STERMINATOR
O THUNDER FORCE IV
O WIMBLEDON
O WORLD CUP USA 94

250 F O DOCTEUR ROBOTNIK
O HYPER DUNK O JUNGLE BOOK

O RING OF POWER
O RISKY WOOD
O SMASH TV
O STORM LORD
O TRUXTON

MAXIMUM CARNAGE O NHL 94
O PETE SAMPRAS O PGA EUROPEEN TOUR

O PRINCE OF PERSIA
O SENSIBLE SOCCER O STREET OF RAGE III O TORTUE FIGHTER O ZOMBIE

Nombreux jeux !!! GAME GEAR **GAME BOY** NES. et

FATAL FURY

MASTER SYSTEME Nous contacter au 43 57 96 27

### **NEO GEO**

190 F
O BLUE'S JOURNEY
O CIBER LIPS
FATAL FURY
NAM 1975
WORLD

350 F
3 COUNT BOUNT
BASE BALL 2020
BASE BALL STAR I

790 F

AGRESSOR OF DARK KOMBAT

SAMOURAI SHODOWN

SUPER SIDE KICK II

### 3 DO

190 F DRAGON'S LAIR PEABLE OF BEACH GOLF

250 F
O MEGARACE
O MONSTER MANOIR
O OUT OF THIS WORLD
O VR STALKER
O WAY OF THE WARRIOR

### LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT :

ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUES - CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX!

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Ma console	Ville
O J'achète O J'échange	Noircissez le jeu que vous désirez Noircissez le jeu que vous désirez

Découper cette liste, nous vous en enverrons une plu complète par retour de courrier.

Poste 60 F/Transporteur 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 I 



### **GEMU OTAKU**

### LA VENTE PAR CORRESPONDANCE

BP 4005 75161 PARIS CÉDEX 04

Tél : 16 (1) 42.78.32.17 Fax : 16 (1) 42.74.33.49

### Satwrm

Mist
Clock Work Knight
Gale Racer
Victory Goal
Shinobi
Ground Chaser

Toshinden
Ridge Racer
Philo Soma
Space
Griffon VF

NEO GEO CD

King of Fighter 94 Samouraï Spirit II (cartouche ou CD) Megaman X II
New DBZ
RPG
Chrono Trigger
Albert
Odyssey II

SFG

CATALOGUE GRATUIT contre 10 Frs en timbres pour frais d'expédition

MANGAS

Cobra
DBZ
Sailor Moon
Gunam
Kazé
Gun
Snithcat
Nadia
O Genki
Clinic

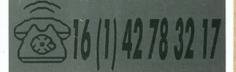
Produits dérivés

Figurines Cartes K7, CD, LD Magazines

ART BOOKS

Candy Time Sailor Moon Macross 7 Angel

IRO IRO, NADO GA ALIMASU...



Ce système de location-vente prouve bien qu'ils ne sont pas si fous que ça... Autre avantage chez Crazy pour les joueurs à court de Cash: mais oui, vous pourrez acheter votre console avec leurs facilités de paiement! Avoir une PSX, une Saturn (...) n'est plus un fantasme, vous n'aurez qu'à payer en plusieurs fois et sans intérêts! Le lot de cadeaux n'est pas fini pour les clients réguliers: la carte de fidélité Crazy leur donne un bon d'achat de 100F suisse (400F français) lorqu'elle est à son terme! En somme, de quoi choper gratuitement un nouveau jeu! Poussons encore plus loin la folie avec des jeux d'occasion à partir de 80F français... Pour terminer en beauté, parlons de l'accueil... De charmantes vendeuses asiatiques vous conseillent dans une ambiance cool au doux ron-ron des jeux vidéo... Malins, les petits fous! Et ils vendent aussi par correspondance...

Crazy Games, rue de la Gare 32. 1 110 Morges. Suisse

□ pour la VPC: (0) 21-801-24-38 (ajoutez le 19-41 et enlever le 0)

### **⇒** GEMU OTAKU

### **Wanted Otaku**

Dans notre série "Cultivons les joueurs", les grands spécialistes que nous sommes vont vous apprendre -non pas comment faire pousser un joueur dans votre jardin, trop de taf en perspective- mais ce que signifie le terme Otaku. Remarque, faut vraiment être un blaireau pour s'intéresser à la Japanimation et ne pas connaître ce mot... Qui se sent concerné?! Tout d'abord, les Otaku, âgés de 15 à 35 ans sont généralement de sexe masculin. Cela dit, il est admis que l'équivalent féminin existe également. Se mêlant sans problème dans la foule par son physique quelconque, l'Otaku se distingue par son interêt exclusif pour le non-réel: le monde des mangas, les dessins animés, les jeux vidéo sont ses terrains de prédilection. L'Otaku collectionne tout ce qu'il peut trouver sur ces sujets et cherche sans relâche la pièce qui lui manque, le manga épuisé, le jeu introuvable... Si cet Otaku ne connaît pas notre service de vente par correspondance, laissez-moi vous dire qu'il est mal barré... C'est nous, "Gemu", qui sommes les spécialistes de son univers! Otaku, tu n'es plus seul au monde! Sèche tes larmes et appelle-nous au 42-78-32-17. Nous répondrons à toutes tes questions. Mis à part si tu veux un aspirateur bien sûr. Et sī l'Otaku n'est pas trop radin, il recevra notre catalogue de mangas, CD, LD, K7 vidéo, goodies (...) contre 10F de port.

### **○ OBJECTIF GAMES**

Objectif: être partout!

Allez, ne faites pas les innocents, vous nous connaissez forcément, nous sommes partout et nous connaissons tout sur le monde des jeux video et des micros... Et ça ne fait que commencer! Deux nouvelles boutiques s'ouvrent encore à Wattrelos (59) et Metz (57) pour nos amis du Nord et de l'Est. Toujours spécialisés dans les nouvelles consoles, PCFX, Saturn et PSX, vous pouvez tout tester chez nous pour être sûr de votre choix! Comme nous ne voulons pas nous limiter, nous partons aussi sur des salons. D'ailleurs, nous serons à Lens le 6 et 7 mars prochains à Imaginord, le deuxième salon annuel des revendeurs. Et si vous êtes des gagnants dans l'âme et jusqu'au bout des doigts, vous participerez aux tournois que nous organisons sur Neo Geo CD. Pour plus de détails, téléphonez-nous au (16) 21-23-46-43. Au fait, si vous voulez entrer dans la grande famille Objectif Games, notre franchise est gratuite pour les nouveaux magasins: futurs revendeurs, appellez-nous! Notre objectif: encore plus de boutiques pour encore plus de consoles, de micros et de jeux!

### ⊃ 3615 TOON Le minitel de la japanimation

Depuis 3 ans, notre minitel est la référence pour tout ce qui touche le dessin animé japonais et les mangas. Déjà plus de 1 000 petites annonces Mangas et vidéos, 42 discographies des séries, les paroles de plus de 200 génériques, des tribunes libres pour polémiquer- "DBZ c'est mieux que Sailor Moon", "nan, c'est même pas vrai"-(heu...). Notre 3615 TOON fourmille d'infos, de réponses à vos questions avec une mise à jour quotidienne pour ne pas vous lasser ni vous faire attendre. Tout, vous saurez tout grâce à SON GOTOON, l'encyclopédie vivante du minitel. VEGE-TOON, le dessinateur de mangas spécialiste en japanimation et RPG, incollable dans le domaine des jeux de rôle sur

# OBJECTIF GAMES

29, Rue Gambetta 62000 Arras 21/23/46/43 237, Rue Carnot 59150 Wattrelos 20/02/04/54 18, Bd Maginot 57000 Metz 87/36/83/59

**PSX** 

SUPER N	ES
DBZ 3 (FR)	499
Donkey kong	399
Demon'crest	449
Megaman X2	449
Earthworm J	449
Samouraï sp.	449
NBA live 95	449
NBA jam 2	449
Street racer	399
Star wars 3	449
Lion king	449
Fifa 95	449
Super sf 2	499
NHL 95	449
Jordan	449
Mortal K 2	449
Batman	449
Rise of Robots	449
Syndicate	449
Power drive	449
Autres news	TEL

MEGADR	IVE
32X	1299
32X Doom	349
Lion king	399
Fifa 95	399
Soleil	399
Shining force2	399
Syndicate	399
Flink	399
Pitfall	399
Mr nutz	399
Animaniacs	399
Sparkster	399
Tiny toons 2	399
Sonic 4	379
Schtroumpfs	399
Probotector	399
Dragon	399
Ecco 2	369
Power drive	399
Bomberman	399

Autres news

NEO GEO	CD
Console 50hz	3290
Console 60hz	3490
AOF 2	399
FF special	399
Sidekicks 2	399
King of F. 94	399
Samouraï 2	399
View point	449
Top hunter	399
Last resort	449
Trash rally	399
Aero fighter2	399
World hero j	449
Bowling	399
Magician Lord	1399
Spinmaster	399
Agressor	449
Galaxy fight	449
FF 2	399
AOF 3	TEL
Autres news	TEL

	Console	TEL
)	Ridge racer	449
		499
)	Cyber sled	449
	Tekken	TEL
•	Vampire	TEL
	Parodius	TEL
,	Motor toon	TEL
	Autres news	TEL
	SATUR	N
	Console	TEL
	Virtua fighter	499
	Clockwork	449
	Myst	399
	Daytona	TEL
	Virtua goal	499
	Autres news	TEL

PC-FX Battle heat 649

Autres news TEL

### FRANCHISE GRATUITE OBJECTIF GAMES

Vous souhaitez créer un magasin indépendant avec une enseigne de renom, sans pour autant payer un droit d'entrée exorbitant et des royalties mensuelles. Alors demandez nous gratuitement une documentation, sans aucun engagement de votre part à :

TEL

OBJECTIF GAMES 29, rue Gambetta 62000 ARRAS

# Rapports filles/mecs? Les bons plans de Dylan et Brenda

Gagne un voyage aux USA en nous appelant au



**36 700 248** 



Mary répond à toutes tes questions

36 700 009



Joue avec George EDDY

Joue et gagne un vovage aux ÙSĂ pour voir tes joueurs préférés

Tout sur les news NBA

Tire plus vite que LUKY LUKE et gagne des centaines de cadeaux en jouant

36 70 02 23 36 68 00 05

⇒ SAMOURAI

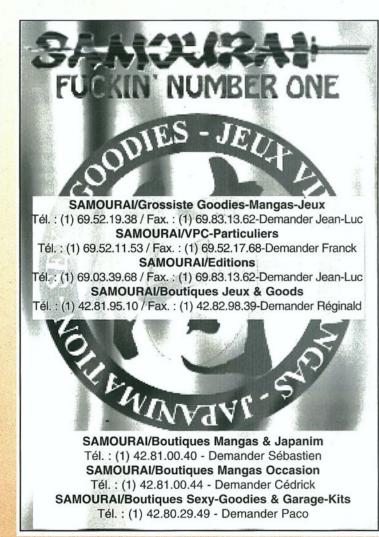
Yo! nous sommes des purs!

Bien connus pour leur efficacité dans le domaine "Goodies", les Samouraï font aussi très fort avec les jeux dans leur fief du 42 rue de Maubeuge, Paris 9e. Toutes les nouvelles consoles sont en démos chez eux avant tout le monde (na, na, nère) et il en va de même pour la plupart des jeux "chauds". Enorme choix de jeux SFC, grosse réputation des jeux NEC et Neo Geo CD, les Samouraï assurent en plus un max avec les derniers jeux Sony. Tester les fabuleux Ridge Racer et Toshinden sur la PSX rend, c'est vrai, complètement cinglé mais ils ont réussi à garder leur calme en vendant des centaines de jeux Sony à 499F. Ils n'ont pas abusé de votre engouement pour gonfler les prix et ils en sont fiers! Signalons aussi la mini émeute provoquée par l'apparition d'une fabuleuse figurine-maquette au rayon Goodies-DBZ: SON-GOKOU-LES-CHEVEUX-LONGS, lui-même! Un must disponible à 299F. Alors faites griller la ligne VPC au 69-52-11-53: le catalogue Samouraï de 15 pagesmangas, jeux vidéo, CD et Goods-est envoyé gratuitement sur simple appell Les Samouraï sont modestes: plus que Bô, ils sont magnifiques!

### ⇒ ARLETTY 3

Skate, basket et drague: quel cocktail!

Non, il ne sera pas dit que Bart (Simpson, est-il besoin de le préciser ?) est le plus insupportable des persos de DA. Erreur: Bart est hyper coooool: il transforme votre clavier téléphonique en Game Boy virtuel - rien que ça - pour vous faire gagner au 36 68 00 23 des consoles de jeu! Encore faut-il savoir diriger un skate. Bon, vous êtes une brêle en skate. Et alors? Grâce à notre ami Georges Eddy et à son inimital et charmant petit accent américain, vous pouvez toujours tenter votre chance au 36 70 02 23 pour jouer au basket. Oui, au basket. Quoi, Shaquile O'Neal et Michael Jordan ne vous font pas frémir? Vraiment, vous êtes un cas désespéré, genre Elvira... Mais soyons sympas, il n'y a pas que le sport dans la vie et ça, Elvira en sait quelque chose! L'amour est au rendez-vous aux 36 70 02 48 et 36 70 00 09: les tuyaux qui vous y attendent s'adressent à vous et rien qu'à vous. Pas pour abattre des boss de fin de niveau mais pour séduire celle dont vous rêvez en cachette depuis des mois et que vous ne savez comment aborder. C'est pas des tips en or, ça?





Arriba! Ce mois-ci, on m'a mis au régime sec: six tests ultrarapides seulement! Il y a sans conteste des trous dans le gruyère... Je noie mon chagrin à grands coups de tequila avec mes potes les Schtroumpfs, la petite famille de Dany, Tully le contrebandier et nous organisons tous ensemble des tournois de baston à la Dragon et quelques séances de catch... A moins que ce ne soit le délire dû à l'abus de tequila...



### SNIN



### **DROP ZONE**

La première version de ce jeu date de dix ans déjà... Son programmeur,

Archer McLean, est devenu aussi célèbre que son jeu. Super Drop Zone, version SNIN, exploite les capacités graphiques de la console. Dans une combinaison à fusée dorsale, vous survolez la surface de différentes planètes et tirez sur tous les aliens pour ramener dix capsules à votre base. Chaque niveau se termine par un boss. Avec cinquante niveaux disséminés sur cinq planètes, vous avez de quoi faire. D'autant plus que le jeu est difficile. L'Auto-Fire est de rigueur. Mais ce jeu fait un peu dépassé maintenant...



### MCD



### LOADSTAR

Un jeu de tir original et bien réalisé, doté d'un viseur, dans lequel vous

incarnez Tully, un as de la contrebande en l'an 2010. Aux commandes de son vaisseau, Tully essaye de passer des marchandises en utilisant le réseau ferroviaire qui sillonne la planète. Il tire sur les robots guetteurs et les vaisseaux de la police. De temps à autre, il bifurque (difficilement) sur une nouvelle voie pour trouver le chemin de la sortie dans ce dédale et éviter des collisions avec des trains officiels. Mortimer, son ordinateur de bord, lui donne des indications en anglais avec sa voix digitalisée nasillarde. Un jeu sympathique mais dont les graphismes sont toujours semblables et dont la durée de vie est limitée (juste trois niveaux et le final). Le son est correct.



### SNIN

83%

### **WWF RAW**

Similaire à la version SNIN sur le fond (sur la forme, les graphismes sont plus

pixellisés que sur la 16 bits de Nintendo), ce jeu propose six modes de jeu différents qui satisferont tous les amateurs de catch. Vous pourrez combattre à un contre un ou en équipe et revivrez les bons moments des Royal Rumble et Survivor Series (...). Douze catcheurs aux prises différentes, dix niveaux de difficulté et un mode 4 joueurs en simultané enrichissent ce jeu plutôt bien réalisé mais réservé aux initiés.



### SNIN

83%

### **SUPER DANY**

Mais il est très cool, ce jeu à la Lost Vikings! Vous dirigez Mathilde, Dany et

Marius en changeant de personnage selon les embûches du niveau. Dany envoie un rayon puissant à distance, Mat fait la roue par-dessus les monstres et les trous, tandis que Marius, le tout petit, peut ramper dans les passages étroits. Leurs talents conjugués leur permettent d'actionner des interrupteurs, indispensables pour atteindre la fin du niveau. Outre leur pouvoir personnel, vos personnages peuvent courir, sauter, s'accroupir, pousser des objets... Un jeu d'action-réflexion qui n'est pas à dédaigner.



### MCD

80%

### LES SCHTROUMPFS

Identique en tout point à la version MD, ce jeu nous entraîne au Pays Maudit, le

domaine des lutins bleus. Ce jeu de plates-formes débute au village Schtroumpf, puis vous emmène dans la forêt, le champ de salsepareille, le manoir de Gargamel... En tout, vingt-deux niveaux de jeu de difficulté moyenne, dont des séquences spéciales en projection 3D qui en jettent. Cela dit, le MCD n'ajoute absolument rien à la version MD, même pas au niveau sonore... Alors, quel intérêt? Vif, sympa, mais parfaitement inutile.





# 11 NUMÉROS de CONSOLES+



"ZE KILLER"

pour 288 F seulement au lieu de 352 F!!!

haque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend. Le nain Bomboy attaque vos courriers à la hache.

64 F D'ÉCONOMIE! Faut être dingue pour rater ça. Alors foncez!

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an au prix de 288 F au lieu de 352 F. Je réalise une économie de 64 F. *OUI*, je souhaite recevoir le tee-shirt "Ze Killer" en cadeau de bienvenue : 

— Taille M Ci-joint mon règlement : ☐ par chèque à l'ordre de Consoles + ☐ par Carte Bleue ou Visa N° ☐☐ Expire fin Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire ...Prénom: ....

# CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

Admirateurs du nain à la moustache et des trolls à poil dur, bienvenue dans notre jardin secret. Ce mois-ci, je voudrais fêter un anniversaire très spécial: voici maintenant un an que je réponds à votre courrier. Un an à ouvrir avec Trollie des tonnes et des tonnes de lettres en tout genre, de la petite bafouille au Bottin de la Poste, du dessin en noir et blanc à l'œuvre digne d'un grand maître, des propositions indécentes des lectrices au pires injures, j'ai eu droit à tout! Jamais découragé, je vous donne rendez-vous en février 96 pour que l'on fête ensemble une nouvelle année de courrier "bomboyen". Maintenant que la bougie est soufflée, et le gâteau avalé, passons à vos nombreuses questions.

### **LE KU AIRE**

Le Ku Aire reprend du service. Cette formule de courrier semblant vous plaire, inutile de vous en priver. Ce mois-ci, ce sont les consoles 32 bits qui semblent vous tracasser le plus: faut-il les acheter maintenant, tout de suite, demain ou dans six mois, quel est leur prix moyen, sont-ce de bonnes consoles ou non?...
Les réponses les plus subtiles à toutes vos questions, même les plus osées, c'est ici et nulle part ailleurs, c'est dans le courrier de Bomboy.

Bomboy,

auteur d'un livre intitulé "Double Ostéotomie rotu-

lienne et tibiale pour opération de Rosenberg, ténodèse au fascia lata, suture méniscale interne, méniscectomie externe, ou Comment marcher sans béquilles rapidement", éditions Tu te le casses, on te le répare, 99 francs, disponible dès la fin du mois dans toutes les bonnes charcuteries

### LA BLAGUE DU MOIS

Le vainqueur de la blague du mois s'appelle Rémi pallaud. Il habite Manosque (04). Voici son jeu de mots: Monsieur et Madame Fonfeck ont une fille, comment s'appelle-t-elle? Réponse: Sophie. Trollie et son dentier sont morts de rire! Oui, oui, je sais, mais les autres blagues étaient pires...



Thomas, dit "Boucle d'or", à cause de son torse poilu et blond (nombreux sont ceux qui le lui envient, nombreuses sont celles

qui en rêvent la nuit),

se pose la question de savoir s'il doit craquer pour une console 32 bits ou bien rester classique en gardant sa vieille 16 bits. Une question qui concerne beaucoup d'entre vous en ce moment.



Avec l'arrivée massive des consoles 32 bits du Japon, la Playstation de Sony et la Saturn de Sega, il est clair que les consoles 16 bits paraissent ne

pas faire le poids. Cependant, certains éditeurs, je pense à Nintendo tout particulièrement, nous prouvent que, avec du temps, de la patience et des moyens, on arrive à sortir un produit fabuleux. Donkey Kong Country, c'est de lui dont je veux parler, est la preuve vivante que les consoles 16 bits ont encore de beaux jours devant elles. Il faut, hélas, reconnaître que de tels jeux sont rares car ils demandent un investissement financier important. Mis à part quelques éditeurs, peu nombreux sont ceux qui peuvent se permettre d'investir autant d'argent dans un seul produit. Avec les consoles 32 bits, le problème est différent: celles-ci sont puissantes et disposent de tout ce dont rêve un programmeur pour développer un jeu merveilleux. La puissance de la machine fait qu'elle est capable de supporter de gros calculs sans pour autant ralentir les animations à l'écran. Il n'est plus forcément nécessaire de se prendre la tête pour savoir si le fait de faire sourire le dragon noir du troisième niveau fera ralentir le personnage bleu qui court autour de lui. Deuxièmement, les microprocesseurs internes, produits de haute qualité et du tout dernier cri, n'offrent aucune restriction aux programmeurs quant au nombre de couleurs affichables. On ne se posera donc plus la question de savoir si la couleur du ciel jaune avec le bleu de la mer donnera un vert caca d'oie sur la ligne d'horizon. L'imagination est reine, libre aux programmeurs de faire ce qu'ils veulent. S'il devait y avoir de mauvais jeux sur des consoles 32 bits. ce serait dû à la volonté de vouloir sortir un jeu avant tout le monde. Mais tout le monde sait que le temps, c'est de l'argent, et que c'est justement ce dont un développeur dispose le moins.



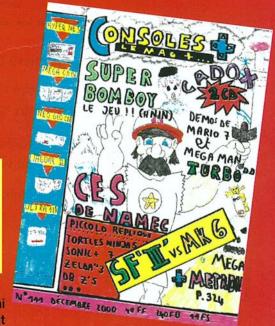
Samuel Letang, un ami de Maya l'abeille et de Roger de Bourdon, dans une lettre grande comme cent trente trois fois ma taille,



# COUV'

Bravo à Grégory Brugnot, il gagne l'abonnement du mois! Merci pour toutes ces œuvres magnifiques (n'oubliez pas de les signer et de donner votre adresse!).

Rémi Lopez Marseille Raphaël Torreggiani Corgémont



me pose huit cent mille questions sur la Saturn. J'en ai choisi quelques-unes. Il souhaite tout d'abord connaître la date de sortie officielle de la console en France ainsi que son prix.

Ensuite, s'il ne peut attendre le jour "J" de la sortie, s'il est possible de la trouver en import.

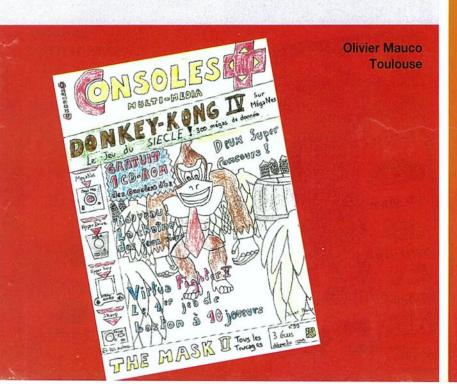
Mais fonctionnera-t-elle sur son téléviseur PAL/SECAM?

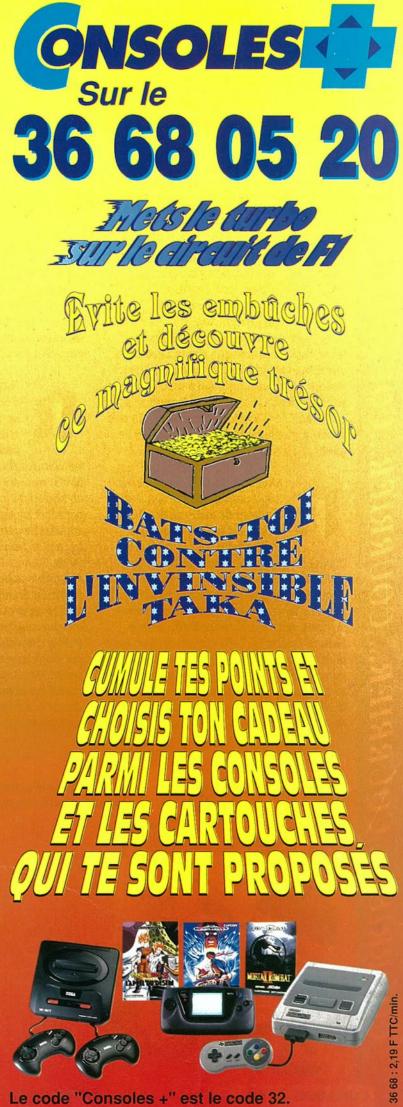


Avec autant de questions, Trollie et moi "frelon" le mal de crâne! Tâchons de répondre correcte-

ment à chacune de tes questions. La sortie officielle de la Saturn, c'est-à-dire sa sortie en France via Sega France, aura lieu durant le second semestre 1995. Ici, à Consoles+, nous pensons qu'elle sortira après les grandes vacances, mais nous ne sommes certains de rien du tout. Il serait même question que Sega France avance la sortie de sa petite dernière au mois de juin, sans doute histoire de prendre Sony de vitesse. Son prix, lui aussi, reste très approximatif. Sega France souhaiterait la distribuer aux alentours de 2 500 francs. Bien évidemment, ce prix n'est en aucun cas définitif et sera certainement revu à la baisse. Ta deuxième question concerne le marché de l'import. Oui, la Saturn est disponible dans certaines boutiques spécialisées en import. Cependant, les Japonais ayant

dévalisé les boutiques des consoles Saturn et Playstation, il se peut que ces 32 bits arrivent au compte-gouttes en France. De plus, le prix étant librement fixé par le revendeur, tu risques de payer très cher ta console. Il faut compter pas moins de 4 000 francs pour en acquérir une. Certains revendeurs n'hésitent pas à vendre le jeu Virtua Fighter indépendamment de la console. Or, au Japon, et donc quand elle arrive en France dans son emballage d'origine, la Saturn est vendue avec ce jeu. Je te conseille donc de vérifier si le jeu est bien compris dans le prix. Une dernière chose: la console est vendue avec deux manettes au Japon, vérifie donc là aussi que ta boîte est complète! Reste maintenant le problème de la compatibilité de ces consoles avec ton téléviseur. Au Japon comme aux États-Unis, tout ce qui concerne la vidéo est aux normes NTSC. Pour que tu puisses jouir des jeux Sega ou Sony en couleurs sur ta télévision française, il faut que celle-ci accepte les formats NTSC. Dans le cas contraire, ton image sera en noir et blanc et ne sera pas stable: on observera un léger flottement dans un des coins supérieurs de l'écran, un peu comme un drapeau sous l'effet du vent. Certaines boutiques pro-posent une version PAL de la Saturn, alors n'hésite pas à passer de longues minutes au téléphone





### CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

avec ton revendeur afin de savoir si la Saturn est vendue avec le jeu Virtua Fighter, deux manettes, et si elle est compatible avec un téléviseur français PAL/SECAM.



Eltharion se dit prince des Hauts Elfes, sorti tout droit du monde de Warhammer.

Je ne suis pas là pour contrarier les lecteurs, mais le prince des Hauts Elfes n'est pas Eltharion, mais bel et bien Alphonse Poildur, un cousin germain à moi. Bref, passons. Eltharion, donc, me demande si la compatibilité CD vidéo sera disponible dès la sortie française de la Saturn. Gonflé, le gars!

Mon p'tit gars, je doute que la Sega Saturn soit compatible d'entrée de jeu avec les CD Vidéo. Ce qui est certain, en revanche, c'est qu'une carte

d'extension pour CD Vidéo sera commercialisée. Si tu lis attentivement Consoles+, tu dois savoir que JVC et Yamaha vont eux aussi se lancer dans la commercialisation de consoles de jeu compatibles avec la Saturn. Chacune d'elle comportera un petit plus fabriqué en série. Par exemple, JVC pense proposer un module de karaoké avec sa console, et Yamaha une sortie MIDI afin d'utiliser un synthétiseur. Tu vois, vu l'enthousiasme de ces constructeurs, il n'est pas impossible de voir arriver sur le marché une console compatible CD Vidéo! Sega n'a qu'à bien se tenir.



Anthony, une grosse brute de Velle-le-Châtel, craint que les Playstation lancées sur le marché soient "buggées".

Après avoir contacté plusieurs boutiques, on lui aurait dit qu'une console Sony sur deux aurait des problèmes de microprocesseur, ou encore que le format NTSC serait difficile à adapter sur les télévisions françaises. On lui aurait même raconté que certains jeux planteraient après cinq minutes! Quelle honte! Bomboy va tout te dire, p'tit gars.

R

Rassure-toi, les consoles de Sony ne sont pas buggées. Je ne sais pas si tu es au courant, mais, au Japon, tout ne marche pas comme en France: d'abord,

les voitures roulent à gauche! Mais le problème ne vient pas de là. Il se situe plutôt au niveau de la fréquence du courant qui parcourt les lignes électriques ainsi que le standard vidéo. Là-bas, au pays du Soleil-Levant, la fréquence est de 60 hertz, contre 50 en France. C'est-à-dire qu'un appareil électrique acheté au Japon ne pourra être utilisé en France, sous peine de voir le fusible de protection griller comme une merguez sur un barbecue. Il faut donc, pour utiliser convenablement en France un appareil électrique en provenance du Japon, posséder un transformateur. Un deuxième problème concerne le standard vidéo: au Japon comme au Etats-Unis, les télévisions, les magnétoscopes et les lecteurs CD vidéo

fonctionnent suivant le format NTSC. Je vais donc me répéter, pour que cette question ne vous tracasse plus jamais. Ce format spécifique est bien embêtant pour nous, petits Français. Si l'on veut regarder un film ou jouer avec une console japonaise, il faut être équipé d'un téléviseur possédant le format NTSC. Si on ne possède pas un tel matériel, l'image obtenue sur l'écran sera en noir et blanc et ne sera pas stable. Ainsi, Anthony, ce que tu as pu entendre concerne certainement le format de ton téléviseur. Quant au problème concernant les microprocesseurs capricieux ou les jeux qui s'arrêtent après cinq minutes, je ne les ai jamais rencontrés sur mes consoles. J'ai passé de longs moments sur Ridge Racer (Playstation) et sur Virtua Fighter (Saturn) et je n'ai pas eu de problème. Les Playstation sont de bonnes consoles: il est impensable d'imaginer Sony lancer sur le marché un produit buggé!



De plus en plus fort et de plus en plus puissant: voici maintenant qu'on me pose une question sur l'Ultra 64,

la future console 64 bits de Nintendo. Ça ne me fait pas peur.

DD, comprenez David Duprey, se demande comment vont tenir les 100 méga de la version arcade de Cruisin' USA dans une cartouche pour l'Ultra 64.



Salut DD. Comme tu l'auras remarqué, les jeux actuels utilisent de plus en plus de mémoire. Autrefois, c'est-à-dire au début de l'histoire de la

Super Nintendo et de la Megadrive, rares



étaient les jeux à dépasser les 8 Mb. Super Mario World, par exemple, ne tient que sur 4 Mb. Il v a de quoi s'étonner quand on connaît le nombre de niveaux que recèle ce jeu. Zelda III, quant à lui, repose sur une carte de 8 Mb. Quelques années plus tard, voici qu'arrive Donkey Kong Country et ses 32 Mb! Le jeu occupe entre quatre et huit fois plus de mémoire que les jeux d'antan. C'est fou! On se demande jusqu'où ira la taille des cartouches de jeu. Avec l'arrivée "prochaine" de l'Ultra 64, les jeux vont utiliser encore plus de mémoire. Comme tu l'as fort justement écrit, Cruisin' USA version arcade occupe près de 100 Mb de données. Il est donc impensable de voir un tel jeu arriver sur la 64 bits de Nintendo... et pourtant! J'en ai rêvé, Nintendo l'a fait (ou va le faire). Les équipes de recherche de Nintendo ont mis au point des algorithmes de compression hyper performants. Ces outils mathématiques permettent ainsi à un programme donné d'utiliser beaucoup moins de place en mémoire. Prenons un exemple, en imaginant un jeu terminé de 40 Mb. Hop, un petit coup d'algorithme par-ci, un autre par-là, et paf! le jeu n'occupe "plus" que 24 Mb. Résultat des courses: le jeu est moins cher (la mémoire coûte

excessivement cher) et on en vend plus! Il y a fort à parier que Cruisin' USA version Ultra 64 occupera un espace mémoire inférieur à 60 Mb.



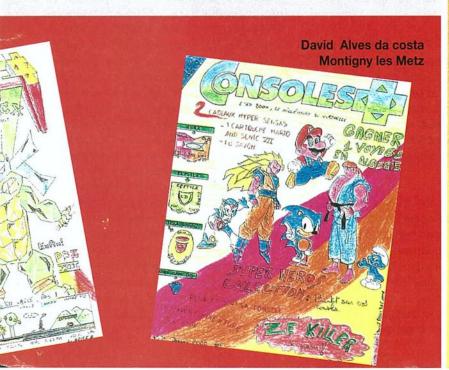
Grégory Allain se pose pratiquement le même genre de question qu'Anthony.

Il souhaite connaître la capacité maximale d'une cartouche Super Nintendo. Il continue sa lettre en me demandant si les bornes d'arcade que l'on connaît sont en location ou si elles appartiennent au propriétaire de la salle de jeu. Il termine sa bafouille avec cette question: "Comment expliquer qu'un CD coûte moins de dix francs à fabriquer et que les revendeurs nous les vendent à un prix si élevé?" Tu le crois, ça?



Mon petit Grégory, il n'y a pas à proprement parler de capacité maximale d'une cartouche de jeu Nin-

tendo. On peut faire tenir autant de "mémoire" que l'on veut dans une cartouche. Ce qui limite généralement la taille mémoire d'une cartouche, c'est le prix de cette mémoire, justement. Cela coûte excessivement cher. Pour l'instant, les cartouches les plus imposantes vues sur Super Nintendo sont Donkey Kong Country





AIGIE DESTAS.

LES PLIS INTERNAS.

### CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

et Samuraï Shodown: 32 Mb chacune! Mais ce n'est pas terminé: il se prépare en ce moment dans les laboratoires de Nintendo un jeu de 44 Mb! Nous ne savons pas encore quel sera ce jeu. Espérons qu'il s'agisse d'un nouveau Zelda ou d'un nouveau Mario! Répondons maintenant à ta deuxième question: cela dépend! En général, les patrons de salle de jeu achètent les machines et elles coûtent un sacré paquet de brouzoufs.

Enfin, pour terminer avec tes questions, sache que si le prix d'un jeu sur CD-Rom est si élevé par rapport au prix de fabrication d'un CD, c'est qu'il y a énormément de moyens mis en œuvre pour créer un jeu: il faut payer les programmeurs, leur verser des droits à chaque fois qu'un jeu est vendu, verser de l'argent pour les campagnes de publicité, traduire les textes suivant le pays ou sera distribué le jeu... bref, il y a beaucoup de gens à payer. Nonobstant toutes ces explications, il est juste de reconnaître que le prix d'un jeu sur CD-Rom est beaucoup trop élevé.



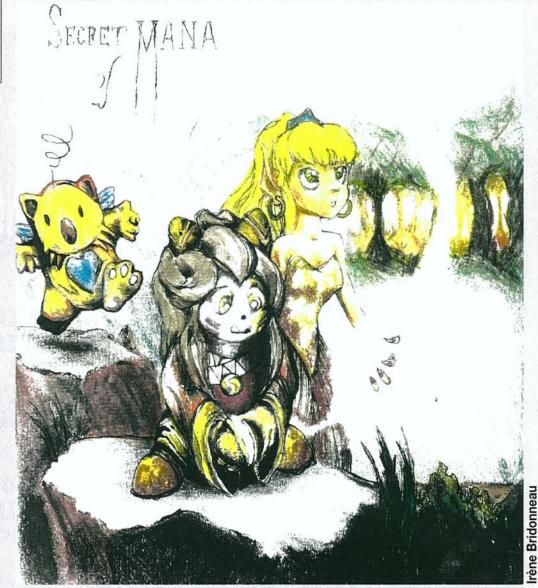
Jean-Philippe, un soi-disant super-mégaguerrier de la manette, se demande comment il est possible de voir le même jeu,

Donkey Kong Country, vendu en grande surface 397 francs alors qu'une boutique spécialisée le propose à 699 francs.



Mon p'tit gars, il n'y a pas trente-six réponse à ta question: chacun est libre de vendre un jeu au prix qu'il veut. Un revendeur, quel qu'il soit, achète ses

jeux à une seule et même personne à un prix fixe. Admettons que ce prix soit de 200 francs. Une fois que le jeu arrive dans sa boutique ou dans les stocks de la grande surface, le revendeur est seul maître à bord (après Bomboy et Dieu), il calcule ses marges et décide en fonction le prix de la cartouche. Une boutique spécialisée, pour pouvoir survivre, doit vendre le maximum de jeux au maximum de ses marges, afin de faire un maximum de bénéfices. Une grande surface, elle, sait que, quoi qu'il arrive, il y aura toujours du monde de passage près du rayon jeux vidéo du magasin. Ainsi, elle peut se permettre de vendre moins cher un



produit identique qu'une boutique spécialisée. Il en va de même pour les saucissons, d'ailleurs. Un conseil de Bomboy: quand tu veux acheter un jeu, munis-toi d'un téléphone ou d'un Consoles+ et compare les prix avant de faire quoi que ce soit.



Rémi Pallaud, le vainqueur du concours "La blague du mois", qui, ne souhaitant pas qu'on le reconnaisse, se fait appeler Bob,

me demande s'il peut acheter par correspondance en toute confiance. Au fait Rémi, il fait quel temps à Manosque?



Je vais être franc avec toi, Bob, Rémi, Sophie Fonfeck... Il faut être prudent avec la vente par correspondance. Il m'est arrivé plusieurs fois de commander un

produit et de ne jamais le recevoir! Voici donc un conseil à tous ceux qui veulent acheter par correspondance: téléphonez tout d'abord à la boutique qui vend le produit qui vous intéresse. Si quelqu'un répond, c'est déjà un bon point. Vérifiez ensuite que le produit (cartouche de jeu, manette, console, manga...) est bien en stock. S'il ne l'est pas, laissez tomber! Commandez votre produit uniquement s'il est disponible dans la boutique. N'envoyez JAMAIS d'argent liquide avec une commande. Évitez si possible d'envoyer des chèques (à défaut, notez le numéro de votre chèque, afin de pouvoir faire opposition auprès de votre banque en cas de litige): demandez à user du système "payable à réception de marchandise". Ainsi, pas d'histoire de chèque encaissé sans votre accord et sans avoir recu le matériel commandé. Si le revendeur refuse que vous payiez à la réception de la marchandise, dites-lui qu'il peut aller brouter les hautes herbes de Pennsylvanie du Nord et que le matériel qui vous intéresse, vous le trouverez moins cher ailleurs et qu'il vient de perdre un client. Un point, c'est tout! N'ayez pas peur d'être dur, le respect du client est à ce prix! Bref, sauf si vous ne pouvez vraiment vous déplacer, évitez la vente par correspondance.

# **COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION**



RET	OURNEZ-NOUS LE BO	ON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES
7		BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +
6	(Vous pouvez également	A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX t vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)
	Numéro Hors Série (450074)  Numéro 6 (451006)  Numéro 12 (451012)  Numéro 18 (451018)  Numéro 24 (451024)  Numéro 30 (451030)	Numéro 1 (451001)       Numéro 2 (451002)       Numéro 3 (451003)       Numéro 4 (451004)       Numéro 5 (451005)         Numéro 7 (451007)       Numéro 8 (451008)       Numéro 9 (451009)       Numéro 10 (451010)       Numéro 11 (451011)         Numéro 13 (451013)       Numéro 14 (451014)       Numéro 15 (451015)       Numéro 16 (451016)       Numéro 17 (451017)         Numéro 19 (451019)       Numéro 20 (451020)       Numéro 21 (451021)       Numéro 22 (451022)       Numéro 23 (451023)         Numéro 25 (451025)       Numéro 26 (451026)       Numéro 27 (451027)       Numéro 28 (451028)       Numéro 29 (451029)         Numéro 31 (451031)       Numéro 32 (451032)       Numéro 33 (451033)       Numéro 34 (451034)       Numéro 35 (451035)
	Numéro 36 (451036)  Je vous adresse Chèque bancai Nom :	Numéro 37 (451037)  Numéro 38 (451038)  Numéro 39 (451039)   e la somme de 45F (dont participation aux frais) pour chaque numéro par :  Nombre de numéros :
	Adresse :	Ville:
	Si vous êtes abonné, merci de nous	(Délai d'expédition : 6 semaines) s préciser votre numéro d'abonné : (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Numéro 38

Numéro 39

Numéro 35

Numéro 36

Numéro 37

# QUAND ZE SE BRICOLE UN COPIEUR À LA SAUCE KILLER

iens donc, des pirates en taule? Qu'est-ce qu'ils ont fait pour mériter ça? Ils ont détourné un avion, vendu du rêve en pillules, assassiné père et mère, exhibé leurs parties honteuses à la sortie des écoles? Non, non, ils ont juste copié, les fripons. Et c'est pas beau de copier, tout le monde sait ça. Tellement pas beau qu'en général, on en parle même pas, ça leur ferait de la pub. Si on n'en parle pas, ça n'existe pas, c'est bien connu. Mais vu que le petit père Mario s'est fichu en rogne (il y a déjà un moment) et que ça a donné des résultats, le sujet est dans le vent. Et moi, honnête et scrupuleux comme je suis, ça m'a donné des idées: une ludothèque au rabais, c'est, illégal, mais c'est tentant, non? D'ailleurs, si ça donnait pas envie à tout un tas de gens, il n'y aurait pas besoin de l'interdire (un jour, faudra que je vous parle d'Œdipe, un copain à moi qui a fait de grosses bêtises)... Et je me suis dit, mon petit Ze, toi qui es tricheur, voleur et menteur depuis le berceau, à toi le copieur et les jeux gratos! Et puis, une nuit, j'ai fait un cauchemar: je venais de tester Load Star, sur MCD, une daube où un train du futur fonce à toute berzingue, sans qu'on sache trop s'il y a quelqu'un aux commandes. Dans mon rêve, le train se démultipliait, il y en avait dix, il y en avait vingt, cent, mille, à l'infini... Argh! Dans le royaume des cartouches, il y a, d'après moi, 90% de daubes au bas mot (et encore, pour les 10% restants, ça se discute!). Et je serai assez dingue pour les reproduire? Alors, j'ai laissé tomber les copieurs et décidé de me bricoler une petite machine spéciale Killer... Faut que ça saigne...



### KID'S ON SITE MCD - DIGITAL PICTURES

Attention les zenfants, tous aux abris! Fermez les volets, dénoncez vos voisins trop bruyants, rasez les cheveux de votre petite sœur, offrez des fleurs à votre belle-mère, demandez une photo dédicacée de Risoli au "Juste Prix": Digital Pictures se la joue Dorothée! Non, mais qu'est-ce que c'est que ces Ricains qui viennent bouffer le pain des Musclés et de l'autre blondasse à la voix de casserole de TF1? Je rêve. Figurez-vous que cette boîte américaine vient d'accoucher du plus lamentable des rejetons qui soit: Kids on Site. Dans cette merveille, vous dirigez pelleteuses, grues, bulldozers et gros camions-bennes en faisant gaffe à pas écrabouiller les pauvres ouvriers du chantier... Mais ce n'est, hélas! pas tout. L'humour qui jaillit de chaque pixel est à la hauteur d'un bon Lagaff un samedi soir chez Sébastien: et pan! t'as l'cul dans la gadoue, et vlan! t'as la tête dans ton dessert crémeux, et plof! t'as du sable plein tes bottes. Et hop! t'as le jeu qui passe par la fenêtre.



### TITRE NIPPON INDÉCHIFFRABLE PS-X - TECNOSOFT

La PS-X par-ci, la PS-X par-là, on n'en avait même pas encore osé en rêver que c'était déjà fait! Loué soit Sony: la deuxième merveille après le walk-man bientôt en vente à côté des aspirateurs dernière génération et des écorche-tomates dernier cri! Sûr qu'avec une bête de cette classe, les éditeurs voudraient nous pondre la pire daube qu'ils n'y arriveraient pas... Et pourtant, c'est possible! Votre combattant, coincé comme une jeune fille à son premier bal, casse du poulpe, du black musculeux, des gangsters et plein d'autres trucs bizarres, tout ça dans la rue, dans le ventre d'une baleine, puis sur son dos, après que le cétacé l'a recraché comme un vulgaire chewing-gum, tout ça en récupérant des avions dans des poubelles, des pièces, des tonneaux, et des boîtes de bière (!)... Mais passons sur l'incongruité du scénario: après tout, sur un ring ou dans les intestins d'un cachalot, ça change pas grand-chose... Passons aussi sur la mocheté des graphismes (on a vu nettement moins pire sur MD, c'est dire), sur les ralentissements à répétition, sur le ridicule des personnages (statiques, bras ballants: retirez le manche à balai, bon dieu!)... Mais il y a un détail sur lequel je ne peux pas passer, ou alors avec un rouleau compresseur: sur les 14 boutons de la manette PS-X, devinez combien vous seront utiles: 8? 5? Tu chauffes. 12? Tu refroidis. 2? Oui, 2! J'en ai cauchemardé, Tecnosoft l'a fait!

# REVENDEZ/

vos JEUX et **CONSOLES d'occasion**  que les jeux

# ACHETEZ

nouveautés ..

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...

46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS **1 (1) 43 290 290 +** 

(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)

- Lundi de 14 h à 19 h

- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop

  Métro : Jussieu RER : Luxembourg/St Michel

  BUS : 63 86 87 89 Parking : Moubert ou Parcmètre

- Lundi de 14 h à 19 h - Lunia de 14 n a 19 n - Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop - Métro : Jussieu - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63 86 87 89 - Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI

PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...

雷 (1) 46 33 68 68 +

17. rue des Ecoles - 75005 PARIS

25. av. de la Division Leclerc N 20 - 92160 ANTONY à 1500 m de la Croix de Berny

**DUVERT LE** DIMANCHE 10 H a 13 H

**☆ (1) 46 665 666 +** 

- Mardi au samedi de 10 h à 19 h TRAIN : Orlyval
- RER : Antony BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer **60200 COMPIEGNE** 

**雷 44 20 52 52** • Lundi de 14 h à 19 h

- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h
- 100 m de la gare de Compiègne
   Parking 700 places face au magasin
   BUS: 3 / 4

OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H 78100 ST GERMAIN EN LAYE **雷 (1) 30 61 47 47 +** 

CADEAU\*

1 sacoche

POUR L'ACHAT DE CONSOI

Paris B 385 215 603

CONSOLE 02/95

- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

# + 20 000 JEUX NEUFS



### DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

# **ET OCCASIONS**

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)
Neuve
CONSOLE GAME-GEAR (aver Columns)

G49 F

AMPTAIEUR SEUX MASTER 99 F ADAPTAIEUR SECTEUR 49 F ACTION REPLAY PRO
LOUFE GROSSISSANTE 59 F BAITER PACK 6 HEURES 249 F BAITER PACK 2 Hers 149 F

EXEMPLE de prix ( Jeux d'occasion) (version fronçaise):
COLUMNS
59 F MICKEY MOUSE 99 F MORTAL KOMBAT II 199 F

EXEMPLE DE PRIX ( JEUX NEUFS) (version fronçaise):
EXEMINATOR XII 169 F ASTERIX 2 299 F F FOE SAMPRAS TENNIS 299 F

DESKET STRIKE 199 F DRAGON 299 F ROAD RASH II 299 F

DONALD DUICK II 199 F ECCO 2 299 F SHININIG FORCE II 299 F

SONIC CHAOS 199 F FIFE SOCCER 299 F SONIC TRIPLE TROUBLE 299 F

SONIC CHAOS 199 F IERO I LION 299 F JEUR OLI SONIC STRIPLE TROUBLE 299 F

ALADDIN 299 F IERO I LION 299 F SUNIC TRIPLE TROUBLE 299 F

ALADDIN 299 F IERO I LION 299 F JEUR DOLI SUN DELIX DISPONIBLES)

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) : Exemple de prix (JEUX NEUFS: (RASH DUMNIES 99 F SÖNIC (HAOS 99 F ALADDIN 299 F SCHTROUMPES 299 DESERT STRIKE 99 F WINBLEDON 99 F LE ROI LION 299 F MORTAL KOMBAT II 329

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

32X (neuve) 1290 F DOOM 399 F VIRTUA RACING DE LUXE 339 F SATURN dispo TEL Jeux occasion

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu + 1 manette
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETIES NEVA ROUGE
2 MANETIES NEVA ROUGE
2 MANETIES NEVA ROUGE
3 MAPATAIEUR MASTER SYSTEM
10 YSTICX 3 BOUTONS
40 F RALIONGE MANETIE
40 P RIOLOGE M 599 F 399 F 2990 F 99 F 99 F 349 F 39 F 149 F 

MEGA-CO Z FTONÇOIS (OCCOSION) 990 FMEGA CL Exemple de prix (Jeux d'occosion) (version RODA DVENGER 49 F FINAL FIGHT BATMAN RETURN 169 F PRINCE OF PERSIA ECCO THE DOLPHIN 169 F SONIC CD on française): 169 F THUNDERHAWK 169 F NHL HOCKEY 94 169 F SYLPHEED Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française):

DUNGEON MASTER II TEL GROUND ZERO TEXAS

299 F FOS

HEIMDALL TEL ANOTHER WORLD 349 F JUR Tranquise):
299 F FORMULA 1
349 F JURASSIC PARK
349 F REBEL ASSAULT
399 F RISE OF THE ROBOT
399 F TOMCAT ALLEY LETHAL ENFORCER 2 BLOOD SHOT AICKEYMANIA

par tranche de 100 F d'achat, vous obtenez 100 «Points SCORE» Exemple (Achat d'un jeu valant 399F = 400 «Points SCORE»)

FIFA SOCCER

MORTAL KOMBAT

ACCUMULEZ VOS POINTS SCORE lors de vos achats par correspondance ou dans toutes les boutiques SCORE GAMES et GAGNEZ LES CADEAUX suivants :

1 Chronomètre 1 Pendulette 1 Balladeur K7 2200 a 2400 4 > 1 Casquette
> 1 Tee Shirt
> 1 Montre sport
> 1 Balladeur radio 2800 « 3000 « Appareil photo

CHEZ SCORE GAMES, VOUS SEREZ TOUJOURS GAGNANTS

### SONY PLAYSTATION

■ DISPO TEL I

■ + DE 300 JEUX DISPONIBLES LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE ■

CONSOLE\* NEO-GEO(+ 1 JEU) 1290 F CONSOLE CD ROM NEO-GEO TOP HUNTER SUPER SIDEKICK 2

### PHILIPS

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS CONSOLE 3 DO (Disponible) Exemple de prix occasion : 199 F IWISTED 199 F NIGHT TRAP

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

CONSOLE

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS):
BRUIAL SPORIS
CRESCENI GALAXY
249 F DINO DUDES
249 F TEMPESI 2000
CRESCENI GALAXY
249 F RAIDEN
249 F WOLFENSTEIM 3D
Exemple de prix (JEUX NEUFS):
CLUB DRIVE
449 F THEME PARK
449 F ORDON ORDON
449 F ALLEINS 'S PREDATOR 499 F KASUMI NINUA
SYNDICATE
449 F CHECKERED FLAG 2 499 F RISE OF THE ROBOT

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

Neuve Occasion CONSOLE GAME-BOY (Française)
SUPER GAME-BOY 399 F LOUPE ECLAIRANTE
ACTION REPLAY PRO 249 F ADAPTATEUR SECTEUR
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (versie
SUPER MARIO LAND 1 139 F MORTIAL KOMBATI
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version fru
TRUE LUE
TEL LE ROI LOUN
COOL SPOT 149 F POWER RANGERS
MORTIAL KOMBATI 199 F SAMOURAS SHODOWN
NBA JAM 199 F SCHTROUMPTS
ALADDIM
LEUWE DE LA JUNGLE 249 F TINN TOON WACKY 299 F 199 F 59 F PACK BATTERIE (12H) 49 F ADAPT, ALLUME CIGARE ion française) : 159 F SUPER MARIO LAND 3 175 F ZELDA runcoise):
249 F WARIO BLAST
249 F DESERT STRIKE
249 F JUNGLE STRIKE
249 F MICROMACHINE
249 F MICROMACHINE
249 F STARGATE
249 F FIFA

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES 249 F MANETTE 49 F

SUPER PROMO JEUX US:

1 JEU NES (US) DE NOTRE CHOIX À 39 F

DUCK TALES 49 F
SUPER MARIO 3 5 SUPER MARIO 3 SUPER NES F SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER

RALLONGE MANETTE 2 MANETTES INFRA ROUGE MANETTE ASCII PAD (6 boutons) JOYSTICK PROGRAMMABLE

SUPER PROMO MORTAL KOMBAT (neuf)

SUPER PROMO STARWING (neuf)

SUPER PROMO TINY TOON (neuf)

SUPER PROMO DRAGON BALL Z3 (neuf Jap)

(+ DE 2500 IELLY DISPONIBLES)

exemple de p	rix (Je	eux	d'occasion) (version fr	ançaise	1)			
TREET FIGHTER II	99	F	JURASSIC PARK	149	F	CANTONA FOOTBALL	269	
HUCK ROCK	139	F	STREET FIGHTER 2 TURBO	149	F	SIM CITY	269	
ZERO	139	F	F1 POLE POSITION MARIO ALL STARS	199	F	SUPER MARIO KART	269	
LASHBACK	139	F	MARIO ALL STARS	199	F	ZELDA III	269	
COAD RUNNER	139	F	YOUNG MERLIN	199	F	DRAGON BALL Z	299	
			ALADDIN			NBA JAM	299	
xemple de p	rix (J	EU)	( NEUFS) (version franc	aise):				
UPER MÁRIO 4	149	F	KICK OFF 3 MORTAL KOMBAT II	399	F	SUPER METROID + livre	449	
OOF TROOP	199	F	MORTAL KOMBAT II	399	F	SUPER INDIANA JONES	449	
MATCH TENNIS						SUPER PUNCH OUT		
KY BLAZER	249	F				DONKEY KONG COUNTRY		
PINBALL DREAMS	249	F	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER				489	
	299	F	BIKER MICE				499	
RAGON BALL Z 3 (JAP)	299	F					499	
			EARTHWORM JIM					
SG FOOTBALL	299	F	JUNGLE STRIKE			LE ROI LION		
OCK & ROLL RACING	299	F	MICROMACHINE	449	F	SUPER STREET FIGHTER II	499	
URTLE FIGHTERS						<b>NBA JAM TOURNAMENT</b>		
ETRIS + DR MARIO			RETURN OF THE JEDY				549	
RAGON	399	F	SECRET OF MANA + quide	449	F	WWF RAW	549	

A STATE OF THE PARTY AND ADDRESS OF THE PARTY	THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED IN COLUMN 2 IN COLUMN		March Control Street
GAGNEZ DES	CADEAUX ☆ ☆	RAYON	GOOL

 Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL volume 1 à 12 PRX. UNITAIRE
 RAMICARD à portir de 2 F • PISTOLET LOCK-ON 299
 HADIC COLLETION (Is: 10 arts) 2 S F • Pin's DRAGON BALL Z 299
 TES SHIRT official DRAGON BALL Z
 (Cardess, Carte DRZ, CD Audio, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums NOUS ACHETONS (Paiement immédiat ou bon d'achat) vos con

que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-80Y • CD ROM PC•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO ent immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et eons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX ir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE 48 H LIVRAISON COLISSIMO

AU 2 477 I	KISE OF THE KU	BUI 477 I				
BON	DE CO	MMAND	E EXPRESS	: A retourne	r exclusivement	à
					el. : (1) 43 290 290	

ADRESSE CODE POSTAL..... VILLE TEL DOM : .CODE CLIENT : I

TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par :
			MANDAT LETTRE
	- 1P. m	7-7-1	CHEQUE CARTE BLEUE
			N°
FRAIS DE PORT (1 à 3 joux : 30 F)	CONSOLE: 60 F	= 30 F	Date expiration : /
TOTAL A PAYER			Signature

### CONSOLES +

11-13. rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15 Tél.: (16-1) 46 62 20 00. Télex: 631 345. Fax: 46 62 22 61 Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 demiers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses. Abonnements: tél.: (16-1) 64 38 01 25.

### RÉDACTION

Rédacteur en chef Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat

Juliette van Paaschen (2196)

Rédacteurs

Richard Homsy (Spy) Nicolas Gavet (Niiico) Marc Menier (Marc)

Secrétaire de rédaction

Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

elle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro

François Hernellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Sylvain Allain Odile Boetschi, Véronique Boissarie, Bomboy, François Garnier, Marc Lantelme, Maxime Roure (Switch), Corinne Soubigou, Philippe Tilikète dit Fifi, Ze Killer.

### ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15 Tél.: (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité

Nathalie Tessler (2204) Fax: 46 62 25 81

Chef de publicité Stéphanie Bonnard (2201)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)

Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général. 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél.: (1) 46 38 95 24.

Tél. : (1) 64.38.01.25.

France: 1 an (11 numéros): 288 F (TVA incluse). Étranger: 1 an (11 numéros): 370 F (train/bateau)

(tarifs avion: nous consulter).

(tants avion : nous consulter). Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason

à la banque Société Générale à Bruxelles, nº 210-0083593-31. Les règlements doivent être effectués

par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932/Perthes Cedex.

Marketing Responsable : Marlène Reux Frédérique Gasbarian (2161) Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier

Marie-Paule Weiss (2283)

Contrôleur de gestion Patricia Faggiano (2415)

Responsable informatique éditoriale

Jérome Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint) Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication

Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

Consoles + est un mensuel édité par Consoles + est un mensuel edute par EM-Images SA au capital de 4 400 000 F. Principal actionnaire : Editions Mondiales SA. Principal associé : EMAP PLC. Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :

Éditeur

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Tirage de ce numéro: 123 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morei Dépôt légal : 1<sup>st</sup> trimestre 1995 Photocomposition, montage : Euronumérique. Photogravure : E.P.S., P.C.S. Couverture : E.P.S. Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000 Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.

### VENTES

### SUPER NINTENDO

Vds jx S. NES, px intér. Xavier MUNOZ, 163 bis, rue Joliot Curie, 69005 Lyon. Tél.: 78.36.64.31

 $\label{eq:Vds S. Nin + 7 jx + 2 man + adapt, px: 1 700 F, tbe. Stéphane FUYEL, L'Envers des Etages, 74220} \\$ La Clusaz, Tél.: 50.02.44.02.

Vds Cobaye, px: 350 F, Astérix: 250 F; Out of this World: 250 F. Daniel BOUILLEAU, 3, rue Morand, World: 250 F. Daniel BOUILLEAU, 3, rue Morand, 75011 Paris. Tél.: (16-1) 47.00.19.23.

Vds 13 jx (VF) S. Nin (tbe). S. of Mana, MK2, Fifa Soccer. Nicolas POTIER, 16, av. de Lowendal, 75015 Paris.

Vds JDR, 2 man Turb. px jx de Bast. Mol Young M. Skybl. Equino. Sébastien MONREAL, Kerguior net, 56110 Gourin. Tél.: 97.23.62.83.

Vds S. Nin + 2 man USA + 6 jx (Zelda, Mario All Star), px : 1 000 F. Hervé GAUDIN, Le Plat, 69510 s. Tél.: 78.81.70.73.

Vds jx SN Us Mickey, px : 150 F Actraiser : 100 F; Lemings : 100 F + ad. Frédéric PERRIN, 7, rue des Myosotis, 45750 Saint-Pryve Saint-Mes Tél.: 38.51.00.98.

Vds S. Nin + 6 K7 (BBMAN, NBA, etc.) + adapt. + Multitap, px: 1 500 F. Romain GALLET, Vallée Collin, båt. 2, 2 appt 243, 91150 Etampes. Tél.: (16-1) 64.94.65.22.

Vds, éch. jx S. Nin. Vds MD + 20 jx et Jx 3 DO, PC, PS-X. Saturn. Frédéric MENAGER, 1, rue Mirabeau. 37000 Tours. Tél.: 47.20.56.80.

Vds S. Mario All Stars, px: 150 F. Fabien MALCLES, Chemin des Bressandes, 01800 Bourg-Saint-Christophe. Tél.: 74.34.78.29.

Vds ix S. Nes NHLPA 94, Tecmo Bask, Mario All Star, etc... Stéphane FUVEL, L'Envers des Etages, 74220 La Clusaz. Tél.: 50.02.44.02.

Vds ix S. Nin: Another World, Pushover, px: 200 F. he PANASSIF Chemin de la Molle Toulouse, 82000 Montauban. Tél.: 63.23.09.18.

Vds S. Nin + Turbo Kit + 6 jx (MK 2...) + 3 man, px : 2 000 F. Nicolas SOLQUES, 42, Parc Saint-Exupéry, 06100 Nice. Tél. : 93.53.65.00.

Général de Gaulle, 18390 Saint-Germain-du-Puv. Tél.: 48.30.77.89.

Vds SF2T, SWIV, Contra, Zelda, px : 700 F ou 200 F pce. Jonathan ROLLET, Domaine de l'Aube, 13100 Saint-Marc-Jaumegarde. Tél.: 42.24.94.59.

Vds Mario All Stars, px : 150 F. Fabien MALCLES, Ch. des Bressandes, 01800 Bourg-Saint-Chris-tophe. Tél. : 74.34.78.29.

Vds jx S. Nin, SMS, GG. Philip CATT, 3, rue d'Ussée, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.31.24.41.

Vds jx S. Nes et MD: SSFII (SN) Mister Nutz (SNIN) Fifa (MD) etc. Benoît BONNEFOY, 3, allée Buffo 94700 Maisons-Alfort. Tél.: (16-1) 48.93.78.18.

Vds jx S. Nin : Super SF2, MK2, NBA Jam +4 jx, px à déb. Nicolas VALLADE, 10, rue Cité Jardin Les R nº 9, 06110 Le Cannet.

Vds S. Nin + 4 man. + 3 jx STF II + Techno Baskeat Ball + Super soccer, px: 1 000 F. Nicolas VERITE, 1, av. Michel de l'Hôpital, 78300 Poissy.

Vds Jx S. Nin tbe, px: 200 F à 300 F (SMKART, SF2T, NBA JAM, SKYBLAZER...). Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél.: 91.93.38.34.

Vds Street Fighter 2, Nba Jam et Rock n'Roll, Racing. Xavier GAUTHIER, 247, rue Claude Per-roux, 69400 Villefranche-sur-Saône.

Vds Snin + 2 man. + 4 jx px: 1 100 F ss gar. Thomas GUILLOU, 3, rue Moque Bouteille, La Belle Etoile, 91530 St-Maurice. Tél. (16-1) 64.58.99.67

Vds Equinox 250 F, EDF 150 F ou éch. ctre Meg. X ou S. Man. Gaël RETHO, 30, rte de Gornevez, 56860 Sene. Tél.: 97.66.98.93

Vds 5 jx Snin: MK, Zelda... px: 200 F vds man. Arcade 200 F. Clément FOLLAIN, 41 ter, allée des Acacias, 94310 Orly. Tél. (16-1) 48.52.96.31

Vds jx Snin de 120 à 150 F Castlevania 4, Kickoff, Lamborghini, Dragon Ball Z. Sébastien DELA-VENNE, 5, rés. Franc Marché, 60210 Grand-villiers. Tél.: 44.46.36.83

Vds Pocky, Swiv, SF2T, Nutz, Twinbee, Zelda, Contra, SF2 px: 200 F pce. Jonathan ROLLET, Domaine de l'Aube, 13100 Saint-Marc-Jaumearde. Tél.: 42.24.94.59

Vds sur Snes FF + Busy + Ranm 1/2 + DBZ 1 + DBZ 2 Saier 1 200 F. Yohann ALEXANDRE, 77, place Jean Jaurès, 59120 Loos. Tél.: 20.44.78.28

Vds sur Snes Secret of Mana px: 300 F. Gaëtan SANGRA, 17, rue des Lyonnais, 84000 Avignon. Tél.: 90.85.89.80

Vds Snin + 5 jx : SF II Bob, Super Mario etc px : 2 000 F ou éch. ctre Néo-Géo + Samourai Sha-down. Sami KHENFER, 16, rue de l'Avenir, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. (16-1) 46.30.93.41

Vds ix Snin sur DK, Vds, éch, MD + 6 ix ctre NG + astien CHAUVET, 65, rue Maurice Ripoche, jx. Sébastien CHAUVET, 65, rue maure 75014 Paris. Tél. (16-1) 45.42.99.93

Vds Snin + 2 man. + SFII + Adapt + DBZ 3 (Act. 2) + SS FII + Mkart. Tristan ALIZADEH-FARD, 10, rue Lacuee, 75012 Paris. Tél. (16-1) 43.42.47.04

Vds Snin + 2 man. + 10 jx px : 2 500 F. Gérald DRU, 2, rue Ondine, 38360 Sassenage Vds Snin + Street Fighter II + Mario All Sart + 2 man. px: 500 F. Julie CŒURDEROY, 114, rue Rambuteau, 75001 Paris. Tél. (16-1) 42.36.82.47

Vds Sn + Ad 29 + 6 jx (DBZ 3, Nba Jam...) px :

1 800 F. Cyril DROPSY, 7, rue Eugène Ju 75019 Paris. Tél. (16-1) 42.39.32.23 Vds jx Snin de 200 à 350 F : Mortal, K II, Hyper VB etc. Benjamin POLLET, 11, rte de Govencourt,

80700 Roye. Tél.: 22.87.03.54

Vds Snin + DBZ 2 + FF 2 + N : Scope + 6 ix + Vos Silli + Doz 2 + FF 2 + FF 3 + FF 3 + FF 4 | ARMAND-DEIILLE, 33, rue de la République, 60300 Senlis. Tél.: 44.53.31.38

Vds Snin + 2 man. + 10 jx (M4, SF 2 T, M. Kombat...) px : 2 200 F. Cédric CHAIX, 6, La Blanche, 73300 Villargondran. Tél. : 79.59.94.57

Vds S. Metroïd ou éch. ctre FF. Spécial ou jeu de Baston. Cyril LEPRETRE, 16, impasse les Cou-tances, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. (16-1) 39.92.15.88

Vds jx Snin : Megaman X (290 F), Secret of Mana (250 F) etc... Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 922210 Saint-Cloud. Tél. (16-1) 49.11.13.76

Vds Mégaman X neuf (V. F.) px : 300 F. Christophe BOUDJENNAH, 25, chemin du Vieux Pavé des Bruyères, 91310 Linas. Tél. (16-1) 69.01.26.37

Vds SFC tbe + 9 jx + 2 man. + souris + 2 adpt. px: 2 200 F. Nicolas DE PALLIERES, 8, av. Ste 92200 Neuilly-sur-Seine.

Vds Mario all Star (US) Street Fighter 2 turbo (US) DX: 200 F. David BERTAUD, 17, av. Camba Verrières-le-Buisson. 1) 69.30.84.23

Vds SFC + 2 man. + 4 jx (Super SF2...) px 1 400 F. Thiebault CANAC, 5, rue du Château d'Eau. 57870 Trois Fontaines, Tél.: 87.25.57.74

Vds S. Nin. + 7 jx px: 3 000 F tbe. Romain MASSON, Tél.: 38.89.10.83

Vds jx Snes DBZ, vds SMS III + 3 jx + Alex Kidd. Cyrille JOMARD, 12, rue Lt. Colonel Girard, 69007 Lyon. Tél. : 78.61.74.11

Vds S. Nin. + Action Replay + DBZ 2 + Battle Toads + SF2 + 2 man. px : 1 000 F. Christophe LALANNE, 83, chemin de Gassiot, 33480 Aven-san. Tél. : 56.58.14.42

Vds Batman Returns, Empire Strike Back ou EDF 200 F à 300 F. James F00T, 33, rue Hoche, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. (16-1) 45.29.24.13

Vds Street Fighter 2 turbo 250 F. Bernard DOS-SOUS, 24, rue des Bois, 75019 Paris. Tél. (16-1) 42.08.88.33

Vds SM + 3 jx : super Soccer, Desert Strick, Turtle px: 700 F. Jean-Philippe LEDAMOIS, 11, rue de la Galence, 77130 Varenne-sur-Seine. Tél. (16-1) 64.70.30.52

Vds ix SN, MD: Sup Mario Kart, Aladdin px: 199 F pce bte + not. tbe. Christophe COURCIER, 3, rue Barthelemy, 92160 Antony. Tél. (16-

Vds jx Snin: Vtra man. Mario World SF2 px: 80 F Starfox. Guilla aume POLI, 28, la Douronne, 13390 Auriol. Tél.: 42.04.74.00

Vds Secret of Mana (V.F) px: 350 F. Grégoire BLONDEEL, 16, rue des Sapins, 38360 Sassenage. Tél.: 76.27.23.63

Vds Snin + 2 man. + Mario 4 + Fifa px: 800 F. Matthieu TREPE, imm. Pavane, nº 1, av. Gounoc 76470 Le Tréport. Tél.: 35.86.46.16 (ap. 17 h)

Vds jx Snes tbe: Street Racer + Legend. Christophe DE MARESVILLE, 5 A, rue Saint Ladre, 57158 Montigny-les-Metz. Tél.: 87.52.10.94

### MEGADRIVE

Vds MD + 5 jx + adapt. Jap + consoles, px: 800 F. Véronique PEREZ, 83, rue Raimbaud d'Orange, 84350 Courthezon. Tél.: 90.70.89.32.

Lot de 21 ix MD. VR. Aladdin, Lands px : 2 600 F. Noël SICOT, 228, ré. des Tamaris, 14880 Herman-ville-sur-Mer. Tél. : 31.96.47.05.

Vds Super Steet Fighter, Lands Talker et Virtua Racing (Fra + Jap). Ludovic MINEAU, 1 bis, av. Amélie, 92320 Chatillon. Tél.: (16-

Vds MD: 400 F; vds jx de 50 F à 300 F (NBA Jam, P. Sampr...). Adrian LAVY, Bonnatrait-Sciez, 74140 Douvaine. Tél.: 50.72.63.02.

Vds 9 jx MD de 50 F à 150 F. Manuel KARL, 27, du Kammerhof, 67100 Strasbourg Tél.: 88.79.43.01.

1) 30.99.43.32

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds MD} + 4 \mbox{ Pad} + \mbox{City Boy} + 16 \mbox{ jx (Sonic 3, VR,} \\ \mbox{Fifa, SF II)} \mbox{ px}: 2 800 \mbox{ F. Eric LEGER, 4, rte de Julienne, 16200 Jarnac. Tél.: 45.81.26.25} \end{array}$ 

Vds MD + 6 ix + adapt. Amstrad 6128 464 + 2 Pad px : 900 F. Laurent BRUNEL, 45, rue Charles Boulle, 58120 Chateau-Chinon. Tél. : 86.85.17.16

Fabien FAUCHER, 1, place Raimu, bât. 1, appt : 2, 13270 Fos-sur-Mer. Tél. : 42.05.35.70

 $\begin{array}{l} \text{Vds MD} + 14 \text{ jx} + 2 \text{ man. (Flash Back, Fatal Fury,} \\ \text{Sonic 1 et 2) px: 1 600 F. Stéphane BONNOTTE,} \\ 44, 50, rue Victor Hugo, 92800 Puteaux. \\ \text{Tél.: (16-1) 47.28.86.13} \end{array}$ 

Vds sur MD: NBA Jam: 270 F, Flash Back: 190, S.O.R. 2: 99 F. Karim AMARA, 129 bis, rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.85.38.44

Vds MD + Sonic 3 + Arcade Stick + adapt. 60 HZ

+ jx Snes : 1 000 F. Olivier BOIVIN, rés. du Parc, 29, av. de la Division Leclerc, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 45.47.66.54

Vds 43 jx MD + 4 jx MCD the le tt 6 000 F à déb. Nicolas CHAMPCIAUX, 26, av. Carnot, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: (16-1) 49.83.72.74

px : 2 400 F. Fabrice DEFER, 11, allée des Tille 94520 Mandres-les-Bosse Vds MD + 2 man. + 9 jx (Flasback, Fatal Fury...) 45 98 94 07

Vds Shadow of the Reast II + 199 F Mathieu JOLIVET, 22, rue Ste Anne, 56850 Caudan

Vds jx MD (95 F à 299 F) : PE TE Sampras, Nba Jam, Sonic 2... Adrian LAVY, Bonnatrait — Sciez, 74140 Douvaine. Tél.: 50.72.63.02

1) 34.69.53.16

 $Vds\ MD+2\ jx+5\ jx\ MS.$  Christophe BRANDY, 18, bd la Boissière, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.57.99.73 Vds V. Racing Jap.  $350~\mathrm{F}~+$  port. Pascal CHEVA-LIER, 39, rue des Eaux, 80230 Lanchères. Tél. : 22.60.49.72

Vds jx MD 100 à 200 F: Landst. Gunstar, Jungle STR, Wond-B... Fabien HUGUES, 230, chemin de Ronde du Mont Duplan, 30000 Nîmes.

Vds MD + 8 jx + 2 man. px: 1 200 F. Bernard COHADON, 44, rue Jules Valles, 91000 Evry. Tél.: (16-1) 69.36.47.79

Vds MD + 10 jx (DBZ + SF2' + Winter Olympique etc.) px : 1 850 F. Lionel BONNARDE, 255, bd Barthelemy, la Pounche, 13190 Allauch.

Vds jx MD : James Pond II : 150 F MK : 189 F Sonic Spin. 190 F. Sébastien LEGUILLETTE, 5, rue des Lilas, 57660 Lixing-Les-St-Avold. Tél : 87 90 09 54

Vds 15 jx PSG, SF2, Fifa, Another World... de 30 à 250 F. Yann ERNOULT, rte de Myans, 73190 Apremont.

Vds MD tbe + 20 jx (SF2, MK, F. Back) + 1 mégastick + 2 Pads : 2 890 F. David MICHEL, Villa les Charmettes, les Routes, 07800 St-Georges-les-Bains. Tél. : 75.60.42.53

 $\begin{array}{l} \text{Vds MCD} + \text{MD} + \text{Road Avenger px}: 1\ 000\ \text{F, vds} \\ \text{[x (Sonic 3): 150\ F. Serge GANDOLPHE, 90, rue} \\ \text{Saint Jean de Beauregard, 91940 Gometz-le-Châtel. Tél.: (16-1) 60.12.11.34} \end{array}$ 

Vds MD + 2 pads + 8 jx (Landstalker, Aladdin, Spatherhouse): 1 250 F. Jean-Baptiste BARITAUD, 3, lot Bel Horizon, 31450 ODars. Tél.: 61.81.41.32

Vds MD + 7 jx + 3 man. px : 2 200 F à déb. Maxime DRUELLE, 25, rue Jean Jaurès, 59260 Hellemmes. Tél. : 20.33.27.22

Vds Méga + Virtua + Fifa + SF2' + Aladdin + Landstalker + 6 autres px : 2 800 F. Aurélien SCHVARTZ, 7, ruelle de l'Esprit, 54000 Nancy. Tél. - 83 37 02 42

Vds MD + 2 man. (1 Pro. 2) + 7 jx px : 1 500 F. Christophe CREMONESI, 7, rue des Fontaines, 27300 Bernay. Tél. : 32.45.72.97

Vds jx de sport et de combat (SF2, FF1, Nba A.S.) 150 à 250 F. Simon CHERY, 40, rue de la Buse, 76290 Montivilliers. Tél.: 35.30.75.42

Vds sur MD Puggsy, Mortal, Ecco, Cool, Global, Worldof, Kio... Cédric POTEE, 88, av. de Vichy, 03700 Bellerive. Tél.: 7097.00.30

Vds Shaq-Fu, Urban — Strike, Img. Tennis : 320 F pce tbe. Rudy BENTO, 17, av. des Droits de l'Homme, 60110 Meru. Tél. : 44.22.17.94

Vds MD + 2 Pads + 11 jx (TF 3; WB5; GP 2; 0. Shot...) px: 2 000 F. Christophe SONZONI, 32, rue Stéphane Proust, 95600 Eaubonne. Tél.: (16-1) 34.16.17.58

Vds MD + 9 jx px : 1 500 F. Vincent VIRZI, 44, rue des Prairies, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.39.25

Vds jx MD Virtua Racing, Mortal Kombat, SF 2': 190 à 350 F. Eric DEPERSIN, 25, rue de Nedonchel, 62550 Bailleul-lez-Pernes. Tél.: 21.41.30.19

Vds MD + man. + 9 jx px : 1 500 F. Frédéric FABIANO, 14, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.53.45

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds MD} + 14 \mbox{ jx} + 2 \mbox{ adapt. px} : 1\,700 \mbox{ F. Ludovic} \\ \mbox{MOTTRON, 1, allée de la Clairière, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.43.63 \end{array}$ 

Vds MD + MCD + 6 jx + 4 jx + MCD + CD + Pro + 1 Pads px : 3 500 F. Nicolas AUTREL, 10, côté de Keroudot, 22220 Minihy-Tréguier. Tél. : 96, 92, 22, 00

Vds jx MD: Landstalker, Sonic 1, 2, Sonic Spinball... David REYNAUD, La Roche Trouée, Dargoire, 42800 Rive-de-Gier. Tél.: 77.83.78.61

Vds MD + 5 jx px : 800 F. Guy MERLIN, 11, cours Midi, 84850 Camaret. Tél. : 90.37.70.96

Vds Méga CD 2 + 6 CD + Pro CDY 2 + cadeau : Mortal Kombat : 1 900 F. Jérôme BOUGLE, 49, rte de Sable, 53290 Grez-en-Bouere. Tél. : 43.70.61.48

Vds MD + 4 jx (Puggsy, Sonic 1 et 3, etc) tbe px à déb. Jonathan DESSEIN, Le Grand Prignon, 13100 St-Marc-Jaumegarde. Tél. : 42.21.22.98

Vds jx MD: Tiny Toon, 180 F, Mickey et Donald 140 F ou éch. Rémy FERREIRA, 1, rue Flora Tristan, 77340 Pontault Combault. Tél.: (16-1) 64.40.93.87

Vds MD 6 jx ST Fighter 2 etc jx de 300 à 350 F le tt px : 2 500 F. Enric JOUGLEUX, 45, bld Murat, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.51.94.77

Vds 11 jx MD : 1 000 F le tt ou 150 F pce. Julien WAGNER, 1, rue de la Commune de Paris, 57310 Guenange. Tél. : 82.50.85.60

Vds jx MD (Virtua, Landsfalker, S. Force etc). Thierry SUREAU, 6, bld Ernest Girault, 91290 Arpajon. Tél.: (16-1) 60.83.07.11

Vds MD + 5 jx + man. + arcade px : 1 000 F. Laurent ZIVEC, 11, rue des Constellations, 57360 Amneville. Tél. : 87.71.58.26 (ap. 18 h)

### DIVERS

Vds Alien VS Predator sur Jaguar, px: 350 F. Alain AUBRY, rés. Le Chesneau, Bt C, 95700 Roissy-en-France. Tél.: (16-1) 48.62.12.43 (ap. 19 h).

Vds Jaguar + 2 man. + Cybermorphe et Alien, px: 2 000 F. Arnaud CELLY, 40, rue de Lannoy, 59800 Lille. Tél.: 20.04.29.97.

Vds Karnovs R: 530 F, JJ Kid: 230 F port comp. ou éch. ctre Man. Jean VUILLEMIN, 3, rue Raymond Poincaré, 10000 Troyes. Tél.: 25, 73.25.04.

Vds 3 D0 Pal/NTSC + 5 jx, px : 4 700 F. Cédric PICARD, 3, rue Pierre Haffner, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.85.74.

Vds mon. coul., px: 800 F + Amiga 500: 800 F; 40 jx SNIN, px: 2 000 F ou sép. José RIBEIRO, 2, rue Falguière, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 43.39.96.73.

Vds CD pour Amiga CD 32 TBE, px : 100 F pce. Yann ARSENE, 2, Impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél. : 21.48.28.29.

Vds jx NG Blue's Journey : 250 F; World Heroes 2, px : 400 F. Frédéric VLEUGELS, 19, rue de la Gare, 71240 Senneley-le-Grand. Tél. : 85.44.83.75.

Neo-Geo 2 man + memory Card + 1 jeu (Boxe) px: 1 400 F. Florian PAMBRUN, 24, rue Léor Frot, 75011 Paris. Tél.: (16-1) 43.71.43.24.

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds Combo Av, } px:1\mbox{ 200 F} + \mbox{C. Jamna: 200 F} \\ + \mbox{ Propad MD NG: 99 F} + \mbox{ } p\mbox{MD: 90 F. Franck} \\ \mbox{BALLESTER, 4, allée des Hortensias, 69150} \\ \mbox{Decines. Tél.: 78.49.67.83.} \end{array}$ 

Vds neo geo + man, px: 950 F. Vds SFC + 2 pads + 2 jx (secret of Mana), px: 800 F. Somnuck NACHAMPASSACK, 7, avenue Thiers, 06000 Nice, Tél.: 93.88.58.24.

Vds moni. Amstrad coul. prise péritel, px: 400 F. Myriam ou Bruno MACE, 3, impasse des Flandres, 60230 Chambly. Tél.: 34.70.59.96.

Vds néo-géo + M. Card + Man + 7 jx (SK2, V. Point, T. Rally etc...), px: 2 000 F. Stéphane BRAULT, 24, rue de Saint-Exupéry, 78500 Sartrouville. Tél.: (16-1) 39.13.60.46.

### NES

Vds jx NES : Marble Madness, Time Lord, px : 85 F pce. Didier COVIN, 41, route de Sains, 59440 Avesnelles. Tél. : 27.61.53.93.

Vds Nin. + Duck Hunt 1 et 2 + pist. + SM3 surNes à 400 F. Otto RICHARD, 15, passage de la Trinité, 75002 Paris. Tél. (16-1) 40.41.07.65

Vds Soltice: 100 F, Joystick NI-5: 100 F, 2 jx Lynx: 100 F pce. Emmanuel MOREAU, 2, rue Maurice Utrillo, 85180 Château-d'Olonne. Tél.: 51.95.03.46

Vds Sos Fantômes 2 : 100 F, Mission Impossible : 100 F Zelda : 120 F, Louis DOS SANTOS, 49, rue de Turbigo, 75003 París. Tél. (16-1) 44.78.08.87

Vds Nes + 5 jx (not) 690 F ou sép. Samir SDIRI, 5/65, allée de Marigny, 86000 Poitiers. Tél.: 49.01.46.82

Vds Nes + 3 jx (Super M2 + jeu de boxe + Dragon Ball) px: 200 F. Manuel VILLENA, 31, parc Dromel, 13009 Marseille. Tél.: 91.74.73.21

Vds Nin. 5 man. + 9 jx + Pist. px : 950 F ou sép. à déb. Pierre FAVREAU, 26 bis, rte de Vannes, 44100 Nantes. Tél. : 40.59.24.23

Vds Nes + 5 jx (Solstice, SMB 1-3, Crackout, P-out) 600 F le tt. Matthieu FOREST, 9 E, rue de Bourgogne, 89000 Auxerre. Tél.: 86.51.12.47

Vds Nes + 2 man. + 6 jx px: 700 F. Julien BRACONNIER, 1, rue Gabriel Foré, 33510 Andernos-les-Bains. Tél.: 56.26.13.37

Vds Nes + 100 F pce ou éch. contre GG + jx. Bertrand GUILLEMETTE, 1, av. des Thermes, 63400 Chamalières. Tél. : 73.31.05.35

Vds Nes tbe + 2 man. + 6 jx (Jura Park + Golf + Simpsons...) px : 900 F. Alex REDEUILH, 43, rue Marcel Pagnol, 17110 St-Georges-de-Didonne. Tél. : 48,0 66,66

Vds Nes + 6 jx + 2 man : Mario/Duckh, Wisard, Tmht, Astérix... Odin JOLY, 33, rue Pasteur, 93350 Le Bourget. Tél. (16-1) 48.36.96.20

Vds Nes + 2 man. + Zapper + 14 jx px : 1 600 F. Thomas PETIT, 20, av. du Général de Gaulle, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. (16-1) 34,80,09,47 Vds jx Nes de 100 à 200 F. Damien MATAS, 63470 Prondines, Arfeuilles. Tél.: 73.87.84.72 (ap. 18 h)

Vds F1 pôle position, Cantona Football px : 200 F pce. Thomas VARELA, 15, rue Caulaincourt, 75018 Paris. Tél. (16-1) 42.52.12.22

### **GAME BOY**

Vds GB + jx, px: 300 F MD: 100 F à 200 F (Global, Fatal Fury). Frankie CONIL, Qut St-Jean, Pont-de-Crillon, 84410 Crillon-le-Brave.

Vds GB + Zelda + Mario 350 F, vds SN S. Wing, Thmt 4: 100 F. Cédric EICHSTETTER, 8 A, impasse des Treilles, 57490 L'Hôpital. Tél.: 87.93.67.45

Vds jx GB Zelda 100 F, Mystic Quest: 100 F Escape 50 F etc... Cyril GABARD, 2, rue de la Paroisse, 36300 Le Blanc. Tél.: 54.28.54.94

Vds sur GB: Astérix, Spiderman 2, Mickey Danger Stas px: 100 F pce. Florian LEPEE, 18, rés. de la Chapelle, 78990 Elancourt. Tél. (16-1) 30.51.04.42

Vds GB + câble px: 350 F. Sébastien RODIER, 38, rte NIe de la Visite, bât.: 3, appt. 642, 13015 Marseille. Tél.: 91.69.00.59

Vds GB tbe + 3 jx + loupe + housse + adapt. sect. 500 F. Georges BAJOU, 1, rue de Jouy, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. (16-1) 45.97.21.73

Vds sur GB S. Marioland 2 + Prince of Persia 100 F pce. Laurent TORO, Côteaux de St Antoine, Bât.: E, 13015 Marseille. Tél.: 91.51.33.60

Vds GB + 5 jx : Tetris, World Cupe, px : 500 F. Hiemstra HENDRICK, Chemin de Cabran Quartier Campuidal, 83480 Puget/Argens. Tél. : 94.45.50.98

Vds Ghostbusters II sur GB 150 à 200 F. Laurent DECOOL, 174, rue George Sand, 62575 Blendecques. Tél.: 21.93.98.45

Vds sur GB : Super Mario Land III : 100 F. Djamel DJENADI, 13, impasse du Pont-Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. (16-1) 43.52.15.13

Vds 7 jx GB de 70 à 100 F + batterie (100 F). Bertrand PEVRE, 6, rue Adam Strobel, 671000 Strasbourg. Tél. : 88.79.20.62 (ap. 18 h)

### Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

RUBRIQUE à retour	rner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-A	ria, 75754 Paris Cedex 15. Consoles + n° 4	40
CHOISIE:		MACHIN	ES:
ACHATS		□ PC Eng	
	NOM:	☐ Megadr	ive
VENTES	PRÉNOM:	□ Sega	
ÉCHANGES	ADRESSE :	Game B	Boy
CLUBS		☐ Lynx ☐ Divers	
	T	EL.: ajouter 16.1 pour Paris et R.P.	

# NOTATION

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

NIVEAUX DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).

CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez

INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!



Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

### **CODE DES PRIX UTILISÉ** DANS CONSOLES +

A : JUSQU'À 99 F - B: DE 100 À 199 F C: DE 200 À 299 F - D: DE 300 À 399 F E: DE 400 À 499 F - F: DE 500 À 699 F G: DE 700 À 999 F - H: DE 1 000 À 1 499 F : DE 1 500 À 2 000 F



**EDITEUR: SEGA** DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITE: SEPT. JAPON PRIX: D

**PLATES-FORMES** 1 JOUEUR **CONTROLE: PARFAIT** DIFFICULTE: MOYENNE **NIVEAU DE DIFFICULTE: 1 CONTINUE: OUI** 

### PRESENTATION

L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

### GRAPHISMES

Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

### ANIMATION

Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

### MUSIQUE

96%

Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

### BRUITAGES

Marrants et très diversifiés!

### DUREE DE VIE

Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

### JOUABILITE

No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

Des heures de bonheur en perspective! J'achète!

## NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Mega Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

80-90 (16-18): un très très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sor-

30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de décep-

Ze Killer n'est pas loin.

12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du tra-

12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

### **MENTIONS SPECIALES**

### **MEGA HIT**

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!



### **CLASSIC**

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.



### CONSOLES + D'OR

Rares sont les jeux pouvant bénéficier d'un tel honneur. Le Consoles+ d'Or est la récompense ultime, il caractérise la

crème de la crème, le nirvâna

ludique. A ne louper sous aucun

